グロス・ドイッチュラント

説明書

グロス・ドイッチュラント

説明書

○このたびは当社の製品をお買い上げいただき、ありがとうございました。
当社では今後ともユーザーの皆様に満足していただけるソフトを開発していく所存です。どうぞ今後ともジェネラル・サポートをよろしくお願いいたします。

ご注意

『グロス・ドイッチュラント』は、ご使用のパソコンの機種によってワク線などの画面表示が乱れる場合があります。
このような障害が出た場合、以下の手順でディップスイッチの変更をお願い致します。
ディップスイッチの変更のしかたは、以下の通りです。

○ＰＣ－９８０１　Ｄシリーズ以前の機種
（ＶＭ／ＶＸ／ＵＸ／ＲＡ／ＲＸ／ＥＳ／ＥＸなど）
パソコン本体の全面にあるディップスイッチ「ＳＷ２」グループの８番スイッチを「ＯＦＦ」にして下さい。

○ＰＣ－９８０１　Ｄシリーズ以降の機種
（ＤＡ／ＤＸ／ＤＳ／ＵＲ／ＵＦ／ＮＶ／ＮＳなど）
ディスクをセットせずにキーボードの［ＨＥＬＰ］キーを押しながら電源を入れるとパソコンの「環境設定画面」に移るので、「ＧＤＣクロック」の項目を「２．５ＭＨｚ」に設定して下さい。

この他に動作不良などがあった場合、メモリ不足や取扱ミス、ＭＳ－ＤＯＳの組み込み不備などの原因も考えられます。このような時は、当社まで直接お電話でお問い合わせ下さい。

㈱ジェネラル・サポート
〒144　東京都大田区北糀谷2-15-25
東栄ビル202
TEL.　03(5705)8932

目次

第１章　ゲームを始める前に

１　はじめに

『グロス・ドイッチュラント』は、第二次世界大戦のヨーロッパの戦いを国家規模でシミュレートする戦略ゲームです。プレイヤーの目的は、ドイツをはじめとする枢軸国の指導者として軍事、内政、外交を駆使してドイツを勝利に導くことです。

１．１　商品構成

[1.11]
『グロス・ドイッチュラント』のパッケージには、以下のものが含まれています。

○フロッピーディスク	４枚（ディスク１～４）
○「グロス・ドイッチュラント説明書」	１冊
○「第二次世界大戦図鑑」	１冊
○付属マップ	２枚
○アンケートはがき	１枚

ゲームを途中でセーブするためには、市販のブランクディスク（生ディスク）が別に必要です。

１．２　ハードウェア構成

[1.21]
『グロス・ドイッチュラント』は、下記のハードウェア上で動作します。

○パソコン本体
　ＰＣ－９８０１シリーズ　ＶＭ以降および完全互換機
　※動作には、６４０ＫＢのメモリが必要です。メモリが足りない機種は増設を行って下さい。
　※ディスクドライブ２基が必要です。
　※ＲＡＭドライブには対応しておりません。
　※上記以外での動作は保証いたしかねます。
○ディスプレイ
　６４０×４００ドットの高解像度カラーディスプレイ

○ＯＳ

ＮＥＣ製ＭＳ－ＤＯＳのシステム（Ｖｅｒ２．１１以降）が必要です。

○マウス

ＮＳＣ純正のバスマウス（マウスなしでも動作します）
※シリアルマウスには対応していません。ご注意下さい。

○ＦＭ音源

ＮＥＣ純正のＦＭ音源ボード（ＰＣ－９８０１－２６Ｋ）
※ＦＭ音源なしでも動作しますが、ゲーム中のＢＧＭは流れません。

ＮＥＣ純正のディスクドライブ、増設ＲＡＭ、マウス、ＦＭ音源ボード、ＭＳ－ＤＯＳ以外での動作は保証いたしかねます。

[1.22]
パソコンの設定によってはゲーム画面が乱れる場合があります。このような時は１ページ目で説明した通り、パソコンの設定を変更して下さい。

１．３　取扱上の注意

[1.31]
フロッピーディスクの取扱に関して、本項で述べる注意事項を守って下さい。

[1.32]
ゲームの起動やセーブの時には、画面上のメッセージに従ってディスクを出し入れして下さい。また、それ以外の時はゲーム中にディスクを抜かないで下さい。ディスクを抜く時は、ドライブのアクセスランプが点灯していないのを確認して下さい。

[1.33]
ゲームを終了したら、ディスクは必ず保護用の封筒（エンベロープ）に入れて、ホコリ、直射日光、磁気、温度に注意して保管して下さい。

[1.34]
フロッピーディスクの破損、マニュアルなどの部品紛失は、当社で有償交換を行っております。詳しくは巻末の「ユーザーサポート」の項をご覧下さい

1．4　ＭＳ－ＤＯＳの組み込み

[1.41]
『グロス・ドイッチュラント』をプレイするためには、ＭＳ－ＤＯＳの組み込みが必要です。本項ではＭＳ－ＤＯＳの組み込み手順について説明します。

[1.42]
まず初めに、ＭＳ－ＤＯＳを起動させます。ＭＳ－ＤＯＳの起動は以下の手順で行います。

○ＭＳ－ＤＯＳのシステムディスクをドライブＡにセットして、電源を入れて下さい。ＭＳ－ＤＯＳが起動するので、以下の①、②いずれかの手順を行って下さい。

①「ＭＳ－ＤＯＳコマンドメニュー」が表示された場合
キーボードの［ＳＴＯＰ］キーを押して下さい。

②「日付を入力してください」と表示された場合
キーボードの⏎（リターン）キーを２回押して下さい。

○上記の手順を行った後、画面には　Ａ＞　と表示されます。
これでＭＳ－ＤＯＳの起動は完了です。うまく起動しなかった時は、パソコン本体のリセットボタンを押してやりなおして下さい。

[1.43]
ＭＳ－ＤＯＳが起動したら、次に『グロス・ドイッチュラント』への組み込みを行います。組み込みの手順は以下の通りです。

○『グロス・ドイッチュラント』のディスク１をドライブＢにセットします。
（ドライブＡにはＭＳ－ＤＯＳのシステムディスクが入っています）

○キーボードで以下の通り入力します。

Ａ＞Ｂ：ＡＡ

○入力するのは下線の部分だけです。
（入力時に、文字と文字の間に空白を入れないよう注意して下さい）
入力したら⏎キーを押して下さい。

○ＭＳ－ＤＯＳの組み込みを開始します。その後の手順は画面上のメッセージに従って下さい。

○一度ＭＳ－ＤＯＳを組み込んだら、以降はこの手順を行う必要はありません。起動の手順はルール第２０．１項で説明します。

[1.44]
ドライブを増設しているためにドライブ数が２基を越えている場合は、ＭＳ－ＤＯＳのシステムディスクをセットするドライブがドライブＡになるよう、調整して下さい。

[1.45]
ＭＳ－ＤＯＳの組み込みが終了した時点でゲームはプレイ可能になりますが、この説明書を最後まで読んでからプレイして下さい。

１．５　セーブディスクについて

[1.51]
ゲームを途中でセーブするためには、セーブ用のフロッピーディスクが必要です。セーブディスクとして、市販のブランクディスクを用意して下さい。
また、セーブディスクはゲームと同じメディアのものを使用して下さい。

[1.52]
本ゲームでは、ゲームを始める前にセーブディスクを作成する必要はありません。ゲーム中、セーブしたい時にブランクディスクをセットすれば自動的にフォーマットを行ってセーブディスクを作成し、データをセーブします。

第2章　ゲームの概要

2　ゲームの目的

2．1　『グロス・ドイッチュラント』とは

[2.11]
『グロス・ドイッチュラント』は、第二次世界大戦のヨーロッパにおける戦いを国家規模で再現する戦略シミュレーションです。キャンペーンシナリオではドイツ軍のポーランド侵攻から第二次世界大戦の終戦までを扱います。
キャンペーンシナリオの他に、初心者向けのショートシナリオも収録しています。

2．2　プレイヤーの立場

[2.21]
『グロス・ドイッチュラント』では、プレイヤーはドイツをはじめとする枢軸国の指導者として、陸・海・空軍および治安、諜報、外交、建設、宣伝、生産、開発の全てを指揮します。
コンピュータ側は、イギリスやフランスをはじめとする（シナリオによって異なります）連合国を指揮します。

[2.22]
ゲームの長さや勝敗条件は、各シナリオによって異なります。キャンペーンシナリオではイギリスやソ連など、ゲームに登場する全ての大国と講和を結ぶことが必要です。そのためには、各大国の司令部を占領することが必要です。

3　ゲームの進め方

3．1　ゲームの流れ

[3.11]
『グロス・ドイッチュラント』では、「ターン」の繰り返しによってゲームは進行します。
ターンはゲームにおける時間の単位で、1ターンは実際の1週間を表します。
1ターンはいくつかの「フェイズ」に分かれています。フェイズには「開発フェイズ」や「生産フェイズ」などがあり、兵器などの開発は開発フェイズで、資源の採掘や兵器の生産は生産フェイズで行うことになります。

第3章　用語説明

4　用語の一覧

4．1　ゲーム進行に関する用語

[4.11]
ゲーム進行に関する用語は、次の通りです。

○ターン
　このゲームにおける時間の単位です。1ターンは実際の1週間を表します。

○月
　このゲームでは、1ヶ月は4ターンで構成されます。

○フェイズ
　1ターンはいくつかの「フェイズ」によって構成されます。フェイズには「生産フェイズ」や「外交フェイズ」などがあります。

○サブフェイズ
　特定のフェイズは、更にいくつかの「サブフェイズ」に分かれます。

4．2　マップに関する用語

[4.21]
マップに関する用語は、次の通りです。

○西部戦線マップ

○東部戦線マップ

○南部戦線マップ
　陸軍や空軍の作戦、その他のコマンドを行うマップです。

○海域マップ
　海軍の作戦を行うマップです。

○外交マップ
　ゲームに登場する各国の位置と勢力を表すマップです。このマップ上で外交を行います。

○根拠地
　都市や軍事基地などを表します。

○陸路
　根拠地間を結ぶ道路です。根拠地間の移動や補給、陸戦はこの陸路を通じて行います。

○海路

陸路と同じものですが、間に海をはさんでいます。海を越えての移動や補給、上陸戦は、この海路を通じて行います。

○海域

海域マップ上を区切るエリアです。艦隊の移動などは海域単位で行います。

4．3　入力、選択に関する用語

[4.31]

入力、選択に関する用語は、次の通りです。

○マップカーソル

マップ上に表示されるカーソルで、根拠地を指定する時に使います。白い矢印のカーソルです。

○反転カーソル

コマンドなどの項目を選択する時に使用します。水色で長方形のカーソルです。

○コマンドメニュー

各マップ画面の右側に表示される、コマンドなどの項目を選択するための一覧表です。

4．4　ゲーム中に登場する用語

[4.41]

ゲーム中に登場する用語は、次の通りです。

マップ	ゲームには5種類のマップを使用します。
根拠地	都市や軍事基地などを表します。
陸路	根拠地間を結ぶ道路です。
海路	陸路と同様ですが、間に海をはさんでいます。
隣接根拠地	陸路や海路によってつながった根拠地を指します。陸戦や移動は、隣接根拠地間で行います。
気候帯	戦線マップは3つの気候帯に分かれます。季節と気候区によって、天候の発生確率が異なります。
気候区	気候帯を3つのエリアに分けたものです。天候は気候区ごとに決定されます。
海域	海域マップの海上を区切るエリアです。
制海率	海域の制海権をどれだけ掌握しているかを表します。制海率と天候によって、上陸戦や補給が行えるかどうかを決定します。

国民士気	根拠地の住民感情です。国民士気が高いほど採掘や生産の効率がアップします。
国家	ゲームには19カ国の国家が登場します。
勢力	各国家は「枢軸国」「連合国」「枢軸国側中立」「連合国側中立」「完全中立」「講和」「不参戦」「滅亡」のいずれかの勢力に属します。
枢軸国	プレイヤーが指揮します。
連合国	コンピュータが指揮します。
中立国	枢軸、連合どちらにも参戦していない国家です。外交によって参戦することがあります。中立国には枢軸国側中立国、連合国側中立国、完全中立国の3種類があります。
講和	司令部を占領されて講和した大国は「講和」になります。
不参戦	講和と同様です。「不参戦」になるのはアメリカのみです。
滅亡	根拠地をすべて占領された小国は「滅亡」になります。
大国	ドイツ、イギリス、フランス、ソ連、アメリカを大国と呼びます。
小国	大国以外の国家を小国と呼びます。
予算	各省庁には毎ターン、予算が配分されます。
総司令部	ドイツとイギリスのみ、戦線司令部の上に総司令部を持ちます。
戦線司令部	各マップ上の司令部です。ドイツとイギリスは複数の戦線司令部を持ちます。小国は司令部を持ちません。
閣僚	各省庁の代表です。予算を使って兵器開発や外交、建設などの各省庁の業務を行います。
人口	根拠地の住民人口です。人口の多い根拠地ほど多くの歩兵が徴兵できます。また、発生するパルチザンの兵力も多くなります。
工場	根拠地は工場を最大1種類持ちます。
資源	根拠地は資源を最大1種類採掘します。
徴兵	徴兵フェイズに行います。徴兵フェイズは1カ月に1回で、歩兵を徴兵することができます。
スパイ	敵側根拠地に潜入して、諜報活動やテロなどを行います。
シャーシ	エンジンや車輪、フレームなどで構成される車体下部のことです。「車両」タイプの陸戦兵器の生産には、シャーシが必要です。
陸戦兵器	陸軍が使う兵器です。陸戦兵器で軍を構成します。 陸戦兵器は、「歩兵」「火砲」「車両」の3タイプに分かれます。
兵士	歩兵やパルチザンの総称です。
車両	戦車や自走砲の総称です。車両の生産にはシャーシが必要です。
火砲	野砲、重砲、対空砲などの総称です。
航空機	戦闘機、爆撃機などの航空機です。航空団を構成します。

艦船	大型艦、小型艦などの軍艦です。艦船で艦隊を構成します。
大型艦	戦艦、巡洋艦、空母を指します。大型艦はステップ数（耐久力）を持ちます。
小型艦	駆逐艦、フリゲート艦、輸送艦、潜水艦を指します。小型艦はステップ数を持ちません。
潜水艦	小型艦の1種類です。潜水隊を構成します。
軍	陸軍の部隊です。陸戦を行って根拠地を占領することができます。軍には通常の軍と装甲軍の2種類があります。
装甲軍	車両タイプの陸戦兵器だけで編成された軍です。
航空団	空軍の部隊です。敵根拠地に対する爆撃などを行います。
艦隊	海軍の部隊です。海域の制海率を得ることができます。
潜水隊	潜水艦で構成される部隊です。制海率には影響を与えません。
燃料	石油を加工して生産されます。軍は燃料を必要とします。
補給レベル	軍のユニット数と燃料から算出されます。補給レベルが低いと、軍の移動や戦闘に支障があります。
戦意	補給レベルと将軍の戦意から算出されます。戦意の低い軍は、陸戦時に不利になります。
指揮官	指揮官には将軍、航空指揮官、提督、潜水指揮官があります。
将軍	将軍は1個の軍に1名任命できます。
元帥	将軍は元帥に昇格させることができます。元帥になると戦意と忠誠度がアップします。
航空指揮官	航空指揮官は1個の航空団に1名任命することができます。
提督	提督は1個の艦隊に1名配備することができます。
潜水指揮官	潜水指揮官は1個の潜水隊に1名任命することができます。
陸戦	陸軍が行う攻撃です。陸戦には野戦、渡河戦、上陸戦の3種類の形態があります。陸戦によって敵根拠地を占領することができます。
野戦	通常の陸路を通じて行う陸戦です。
渡河戦	河をはさんだ根拠地間で行う陸戦です。
上陸戦	海路を通じて行う陸戦です。
海洋戦	海域マップ上で発生する戦闘です。海洋戦には空母戦、海戦、潜水艦戦の3種類があります。
空母戦	空母は、搭載機を使って敵艦隊を攻撃します。
海戦	艦隊同士が行う戦闘です。
潜水艦戦	艦隊と潜水隊が行う戦闘です。
爆撃	爆撃機は、敵根拠地に対して爆撃を行います。
迎撃	根拠地の航空団は、敵の爆撃機に対して迎撃を行います。
空戦	迎撃によって発生する航空団同士の戦闘です。
防空戦	根拠地の軍は、敵の爆撃機に対して対空射撃を行います。

第４章　データ説明

５　マップ

５．１　マップとは

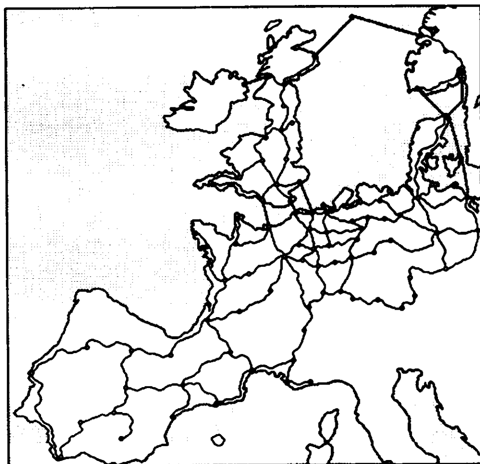
[5.11]
１ターンの手順は、大きく分けて生産や開発を行う部分と、マップ上でコマンドや戦闘などを行う部分の２つに分けられます。

[5.12]
本ゲームのマップは、第二次世界大戦時のヨーロッパの全域をカバーしています。マップには５種類があり、フェイズに応じてその時必要なマップが画面に表示されます。また、生産や開発などを行う時には、マップは表示されません。

５．２　マップの種類

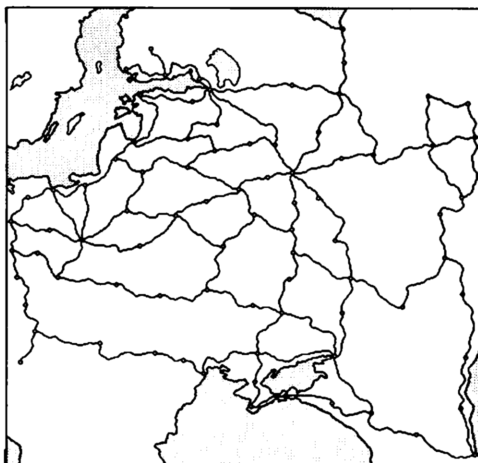
[5.21]
マップには、次にあげる５種類があります。

○西部戦線マップ
西部戦線フェイズに画面に表示されます。



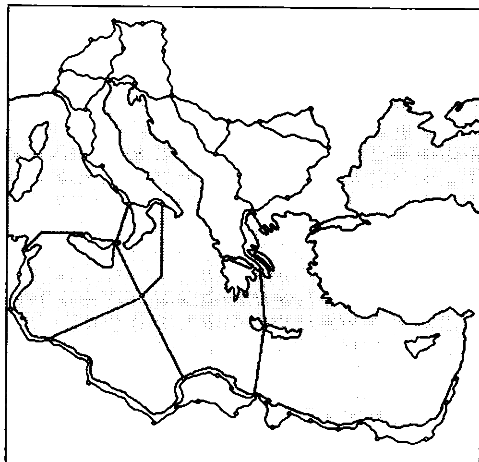
○東部戦線マップ

東部戦線フェイズに画面に表示されます。



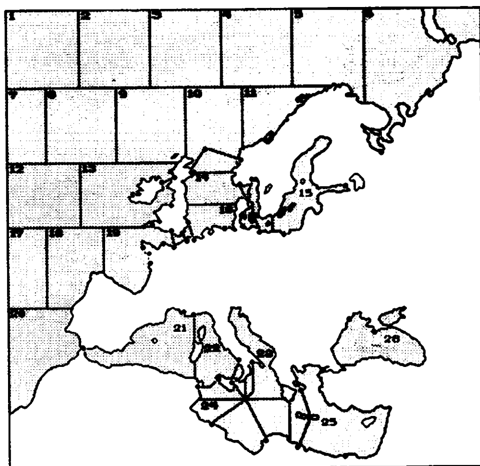
○南部戦線マップ

南部戦線フェイズに画面に表示されます。



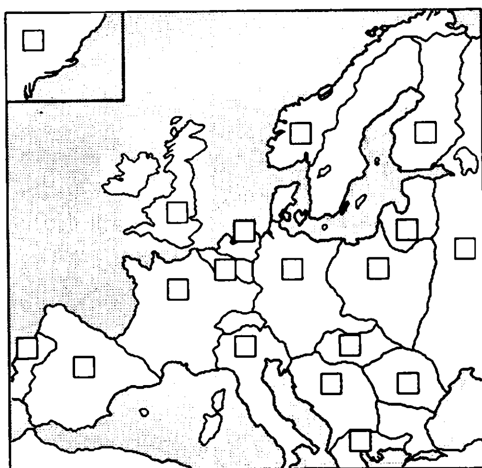
○海域マップ

海軍フェイズに画面に表示されます。



○外交マップ

外交フェイズに画面に表示されます。



※各フェイズについては、第6、7章で説明します。

5．3　戦線マップ

［5.31］

西部、東部、南部の各戦線マップ上に表示されるものには、以下の5種類があります

○根拠地

戦線マップ上の全ての根拠地を、勢力ごとに別の色で表示します。

○陸路

根拠地間を結ぶ経路を白色の線で表示します。

○海路

間に海をはさんだ根拠地間を結ぶ経路を水色の線で表示します。

○海域境界線

海の上に黒の線で表示されます。海域マップ上における各海域境界線を表します。

○地形

地形は色別で表示されます。

5．4　海域マップ

［5.41］

海域マップ上に表示されるものには、以下の6種類があります。

○根拠地

軍港の無い根拠地で、海路を持つものを緑色で表示します。

○軍港

軍港のある根拠地を勢力ごとに別の色で表示します。

○海路

根拠地間を結ぶ海路を緑色で表示します。

○海域境界線

海域の境界を黒の線で表示します。

○海域

海域境界線で区切られたエリアです。各々海域ナンバーを持ちます。

○艦隊

洋上にいる艦隊を表示します。

○潜水隊

洋上にいる潜水隊を表示します。

５．５　海域マップと制海率

[5.51]
海域マップ上には海域ナンバー１～２６までの、２６個の「海域」が存在します。各海域には、０～１００％までの「制海率」があります。制海率は枢軸国側が、その海域をどの程度掌握しているかを表します。

[5.52]
海軍フェイズ終了時にある海域に枢軸国の艦隊がいる時、プレイヤーはその海域の制海率を得ることができます。枢軸国と連合国両方の艦隊がいる場合、
制海率は艦隊同士の戦闘によって決定されます。
（潜水隊は制海率には関係ありません）
制海率は毎ターンの海軍フェイズ終了時に決定され、次のターンの海軍フェイズまで有効です。

[5.53]
海路を通じて移動、上陸戦、補給などを行う場合、その海路が通っている海域の制海率がそれぞれ一定のパーセント以上でなければなりません。
この制限は、根拠地や海域の天候とも関係します。移動、上陸戦、補給に対する制海率と天候の影響については、第１３章に一覧表を掲載します。

５．６　外交マップ

[5.61]
外交マップ上に表示されるものには、下記の３種類があります。

○国家
　ゲームに登場する国家の国名と国旗を表示します。外交は、１国家単位で宣戦布告や参戦要請などを行います。
○勢力
　国名と一緒に各国家の勢力を表示します。
○親独度
　０～９９の親独度を表示します。親独度は外交の結果変化します。

[5.62]
外交マップ上で勢力が表示されていない部分（実際のスイス、スウェーデン、トルコを表します）は、本ゲームには登場しません。

6　根拠地

6．1　根拠地とは

[6.11]
「根拠地」は、都市や軍港、要塞などの軍事施設を表します。
根拠地間の移動や敵根拠地に対する陸戦は、根拠地間をつなぐ「陸路」または「海路」を通じて行います。

[6.12]
根拠地は、戦線マップ上では次の通り表示されます。
○枢軸国の根拠地
　青で表示されます。
○連合国の根拠地
　赤で表示されます。
○中立国の根拠地
　黄色で表示されます。

[6.13]
根拠地は、海域マップ上では次の通り表示されます。
○枢軸国の軍港
　青で表示されます。
○連合国の軍港
　赤で表示されます。
○中立国の軍港
　黄色で表示されます。
○海路を持つ軍港以外の根拠地
　緑色で表示されます（枢軸、連合、中立全て）。

[6.14]
根拠地の占領は、軍が行う陸戦によってのみ可能です。航空団による爆撃では、敵軍に損害を与えることはできますが根拠地を占領することはできません。

6．2　根拠地のデータ

[6.21]

根拠地のデータは、画面上では以下の通り表示されます。

根拠地名：ﾌﾞﾚｰﾒﾝ

勢力：	枢軸	国民士気：	90	陣地：	20
領有権：	ﾄﾞｲﾂ	人口：	400	飛行場：	70　使用可能
気候帯：	欧州中央部	工場：	航空	治安：	80
天候：	晴	生産力：	60	スパイ：	---
地形：	平地	資源：	なし	軍港：	無
地表：	1	採掘量：	0		

建設：	可能
宣伝：	可能
治安：	可能
諜報：	不可

陸軍	指揮官	歩兵	火砲	車両
--------------- （根拠地にいる軍の一覧） ---------------				

艦隊	指揮官	戦	巡	空	小	輸
---------- （根拠地にいる艦隊の一覧） ----------						

空軍	指揮官	軽戦	重戦	軽爆	重爆
--------------- （根拠地にいる航空団の一覧） ---------------					

潜水隊	指揮官	艦数
------------- （根拠地にいる潜水隊の一覧） -------------		

○根拠地名

根拠地の地名です。

○勢力

勢力には枢軸国、連合国、中立国などがあり、根拠地はいずれかの勢力に属します（ルール第7．3項参照）。

○領有権

根拠地が本来どの国家の領土かを表します（ルール第7．3項参照）。

○気候帯

根拠地はいずれかの「気候帯」に属します（ルール第11．2項参照）。

○天候

「天候」は毎ターン決定されます（ルール第11．1項参照）。

○地形

根拠地には、1種類の地形があります（ルール第6．2項参照）。

○地表

天候と地形から「地表状態」が算出されます（ルール第11．3項参照）

○国民士気

資源の採掘量や工場の生産力に影響を与えます（ルール第３３．１項参照）。国民士気は０～９９です。

○人口

「徴兵フェイズ」において、各根拠地の人口によって新しく登場する歩兵の数が決定されます（ルール第２８．２項参照）。

○工場

根拠地には、工場を持つものがあります。工場には７種類があり、１根拠地に存在する工場は１種類です（ルール第８．２項参照）。

○生産力

各工場には生産力があります。生産力の高さによって生産できる鉄や兵器などの量が変わります（ルール第８．２項参照）。

生産力は０～９９です。

○資源

根拠地には、資源を採掘するものがあります。資源には５種類があります。１根拠地から採掘される資源は１種類です（ルール第８．１項参照）

○採掘量

資源の採掘量を表します。この値によって採掘できる資源の量が決まります（ルール第８．１項参照）。

○陣地

根拠地が攻撃を受けた時、陣地能力が高いほど根拠地にいる部隊は損害を受けにくくなります（ルール第４２．６項、４３．６項参照）。

陣地能力は０～９９です。

○飛行場

飛行場能力が５０以上ある場合、その根拠地の飛行場は使用可能になります。（ルール第１３．３項参照）。飛行場能力は０～９９です。

○治安

治安度の高い根拠地に対しては、スパイの潜入やテロ、暗殺などの成功率が低くなります（ルール第４０．７項参照）。治安度は０～９９です。

○スパイ

プレイヤーは、連合国の根拠地に対してスパイを潜入させることができます。連合国も同様にスパイを潜入させます（ルール第４０．７項参照）

１つの根拠地に潜入できるスパイ数は最大９名です。

○軍港

軍港を持つ根拠地には、艦隊や潜水隊が入港することができます（ルール第３４．４項参照）。

○部隊

根拠地には、最大３個づつの軍、航空団が存在できます。また、軍港を持つ根拠地の場合、最大３個づつの艦隊、潜水隊が存在できます。

[6.22]
地形には8種類があります。それぞれ画面上では、以下の通り表示されます。付属マップを参照して下さい。

○平地
　　緑色で表示されます。
○荒地
　　平地よりもやや暗い緑色で表示されます。
○山地
　　赤茶色で表示されます。
○森林
　　暗い緑色で表示されます。
○湿地
　　水色で表示されます。
○砂漠
　　淡いクリーム色で表示されます。
○河
　　陸地を横切る青の線で表示されます
○海
　　陸地以外の部分で、青で表示されます。

6．3　根拠地間の移動経路

[6.31]
根拠地間を結ぶ経路には、「陸路」と「海路」の2つがあります。陸路は陸上の根拠地間を結ぶもので、海路は間に海をはさんだ根拠地間を結びます。
間に河をはさんだ陸路を、「河越え陸路」と呼びます。

[6.32]
陸路または海路でつながった2つの根拠地を、「隣接根拠地」と呼びます。
軍や航空団の移動および陸戦は、隣接根拠地間で行います。

7　国家と勢力

7．1　国家とは

[7.11]
ゲームに登場する国家は、次の１９カ国です。

ドイツ	ギリシャ
イタリア	オランダ
フィンランド	ベルギー
ハンガリー	ノルウェー
ルーマニア	アメリカ
バルト３国	ソ連
デンマーク	フランス
スペイン	イギリス
ポルトガル	ポーランド
ユーゴスラビア	

[7.12]
国家には「大国」と「小国」があります。
大国には、ドイツ、アメリカ、ソ連、イギリス、フランスの５カ国があります。
これ以外の１４カ国は、全て小国です。

[7.13]
大国は兵器や燃料を生産できます。生産した燃料や兵器は、「司令部」にストックされます。
司令部を持つのは大国のみです。司令部についてはルール第９項で説明します。

7．2　国家のデータ

[7.21]
１つの国家は、それぞれ以下のデータを持ちます。

○親独度
　ドイツ以外の国家は、０～９９の「親独度」を持ちます。

○勢力
　各国家は、７．３項で述べる「勢力」に属します。

○国家資源備蓄
　採掘、加工された資源をストックします。

○司令部予備
　生産された陸戦兵器や航空機をストックします。

○諜報局予備

養成されたスパイをストックします。

○海軍予備

建造された艦船をストックします。

[7.22]
小国は資源の生産は行わないので、親独度や勢力以外のデータは持ちません。
また、プレイヤーはドイツ以外の国家資源備蓄、司令部予備、諜報局予備、
海軍予備を見ることはできません。

7. 3 勢力とは

[7.31]
国家や根拠地はいずれか1種類の「勢力」に属します。勢力には次の8種類があります。

○枢軸国

プレイヤーが指揮します。ドイツとその同盟国です。

○連合国

コンピュータが指揮します。

○枢軸国側中立国

枢軸国として参戦する可能性のある中立国です。

○連合国側中立国

連合国として参戦する可能性のある中立国です。

○完全中立国

枢軸と連合、どちらの勢力にも属さない中立国で、どちらの勢力としても参戦しません。

○講和

司令部を占領された連合国は枢軸国と講和し、勢力は「講和」になります。

○不参戦

アメリカは連合国として参戦できない場合に不参戦声明を出し、勢力は「不参戦」になります。

○滅亡

小国の領有する根拠地が全て占領された場合、講和ではなく「滅亡」になります。

[7.32]
プレイヤーは枢軸国の全ての部隊を指揮することができます。また、枢軸国の全ての資源、工場、飛行場、軍港を自由に使うことができます。
根拠地の勢力は国家の勢力と同じです。

根拠地が占領された場合、その根拠地は占領した側と同じ勢力になります。

[7.33]
国家および根拠地の勢力は、シナリオによって異なります。
枢軸国側中立国が枢軸国として参戦した時、その国家の根拠地は全て枢軸国根拠地になります。連合国側中立国が連合国として参戦した時は、その逆です。
宣戦布告や参戦は、外交フェイズに行われます。

[7.34]
枢軸国が連合国根拠地を占領した場合、その根拠地は枢軸国根拠地になるので、根拠地の資源、工場、飛行場、軍港はプレイヤーが自由に使えます。
つまり、「枢軸国根拠地」と言っても以下の２種類があるわけです。

①はじめから枢軸国の領有する根拠地の場合
（ゲーム開始時のドイツの根拠地および、枢軸国として参戦した国家の根拠地）

②連合国の根拠地が、枢軸国に占領された場合。
（枢軸国が占領した連合国の根拠地）

[7.35]
「領有権」が変化することは決してありません。例えば、フランスの根拠地である「セダン」が枢軸国側に占領された時、セダンは枢軸国根拠地になり、資源や工場もプレイヤーの自由になります。しかし、領有権はフランスのまま変わりません。
このように占領によって枢軸国勢力となった根拠地には、パルチザンが発生する可能性があります（パルチザンについてはルール第２６項で説明します）。

[7.36]
枢軸国は、連合国の根拠地に対してのみ攻撃が行えます。また、枢軸国の根拠地に対してのみ部隊の移動が行えます。
「枢軸国側中立国」「連合国側中立国」「完全中立国」の国家の根拠地に対しては、攻撃も部隊の移動も行えません。

[7.37]
根拠地のデータを画面に表示した時、画面左上には２つのマークが表示されます（ルール[6.21]項参照）。
上側のマークは根拠地の所属する勢力（枢軸、連合、中立のいずれか）を表示します。
下側のマークは根拠地の状態を表します。通常はその根拠地の領有権を持つ国家の国旗が表示されますが、他勢力に占領されている時は「占領」と表示されます。

7．4　勢力と外交

[7.41]
「外交フェイズ」において、プレイヤーは中立国に対して外交を行うことができます。

[7.42]
外交によって、中立国に対して次のような影響を与えることができます。

○枢軸国側中立国
　参戦要請を行って、枢軸国として参戦しやすくすることができます。

○連合国側中立国
　宥和を行って、連合国として参戦しにくくすることができます。
　宣戦布告を行うことができます。

○完全中立国
　一切の外交は行えません。完全中立国が参戦することもありません。

[7.43]
司令部を占領された連合国の大国は、外交フェイズにおいて「講和」を行い、戦争から脱落します。司令部の占領については、ルール第9．2項で説明します。
自国領の根拠地全てを占領された小国は「滅亡」します。
講和の場合も滅亡の場合も、その国家の部隊は全て降伏し、根拠地も占領した側の勢力下に置かれます。

8　資源と工場

8．1　資源

[8.11]
根拠地には「資源」を採掘するものがあります。資源には、下記の5種類があります。

石炭　　　　石油
鉄鉱石　　　セメント
ボーキサイト

[8.12]
資源は、毎ターンの「生産フェイズ」に採掘されます。採掘された資源は合計され、自動的に「国家資源備蓄」にストックされます。
但し、「戦線司令部」に「補給路」が通じていない根拠地の資源は採掘されません（補給路については、ルール第9．5項で説明します）。

[8.13]
資源は兵器の生産、燃料の補給、建設などに必要なものです。資源には採掘されてすぐ使えるものと、工場で加工しないと使えないものがあります。

[8.14]
資源は、全ての根拠地で採掘されるわけではありません。また、根拠地によって資源の採掘量は異なります。
ゲームに勝つためには、資源が多く採掘される根拠地を早期に占領することが重要です。

8．2　工場

[8.21]
根拠地には「工場」を持つものがあります。
工場は、資源の加工や兵器の生産を行います。工場には、以下の7種類があります。

製鉄所　　　陸戦兵器工場
精錬所　　　航空機工場
精油所　　　造船所
シャーシ工場

[8.22]
全ての工場は「生産力」を持ちます。資源の加工や兵器の生産は、「生産フェイズ」に全枢軸国根拠地の生産力を合計して行います。但し、「戦線司令部」に「補給路」の通じていない根拠地の生産力は使用できません（補給路についてはルール第9．5項で説明します）。

[8.23]
各工場の機能は、以下の通りです。

○製鉄所
　鉄鉱石と石炭から「鉄」を生産します。

○精錬所
　ボーキサイトから「アルミ」を生産します。

○精油所
　石油から「燃料」を生産します。

○シャーシ工場
　鉄から「シャーシ」を生産します。

○陸戦兵器工場
　鉄から「陸戦兵器」を生産します。
　（車両の生産にはシャーシと鉄の両方が必要です）

○航空機工場
　アルミから「航空機」を生産します。

○造船所
　鉄から「艦船」を生産します。

※セメントは加工する必要がありません。

[8.24]
生産力は、爆撃によって低下します。また、建設コマンドを行うことによってアップすることができます。

[8.25]
陸戦兵器は「車両」「火砲」「兵士」の3タイプに分かれ、それぞれ生産の方法が異なります。

○車両
　車両の生産は、「生産フェイズ」に行われます。全ての車両には、これを生産するために必要なシャーシが1種類ずつあります。
　例えば、ドイツの4号戦車D型（ＰＺ４Ｄ）を生産するためには、「ＰＺ４」シャーシをあらかじめ生産しておくことが必要です。

○火砲

火砲の生産は、「生産フェイズ」に行われます。火砲の生産には鉄を消費します。

○兵士

歩兵の生産は、「徴兵フェイズ」に行われます。徴兵フェイズの手順については、ルール第２８項で説明します。

※車両の生産に必要なシャーシの種類については、第１４章の「シャーシデータ」の項を参照して下さい。

[8.26]

アメリカの根拠地はマップ上には存在しません。アメリカの生産力を低下させることができるのは、「ロケット攻撃フェイズ」に行うロケット攻撃のみです（ルール第２４項参照）。

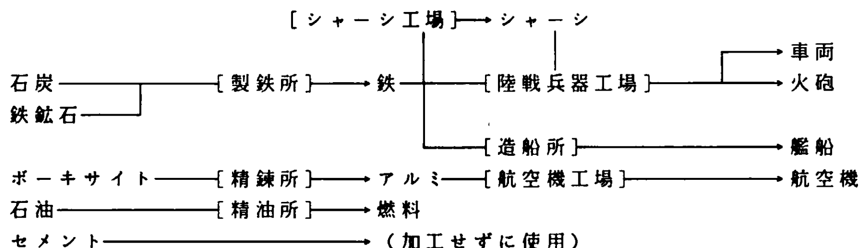
[8.27]

工場は、全ての根拠地にあるわけではありません。ゲームに勝つためには、工場のある根拠地を早期に占領して、建設コマンドで生産力をアップすることが重要です。

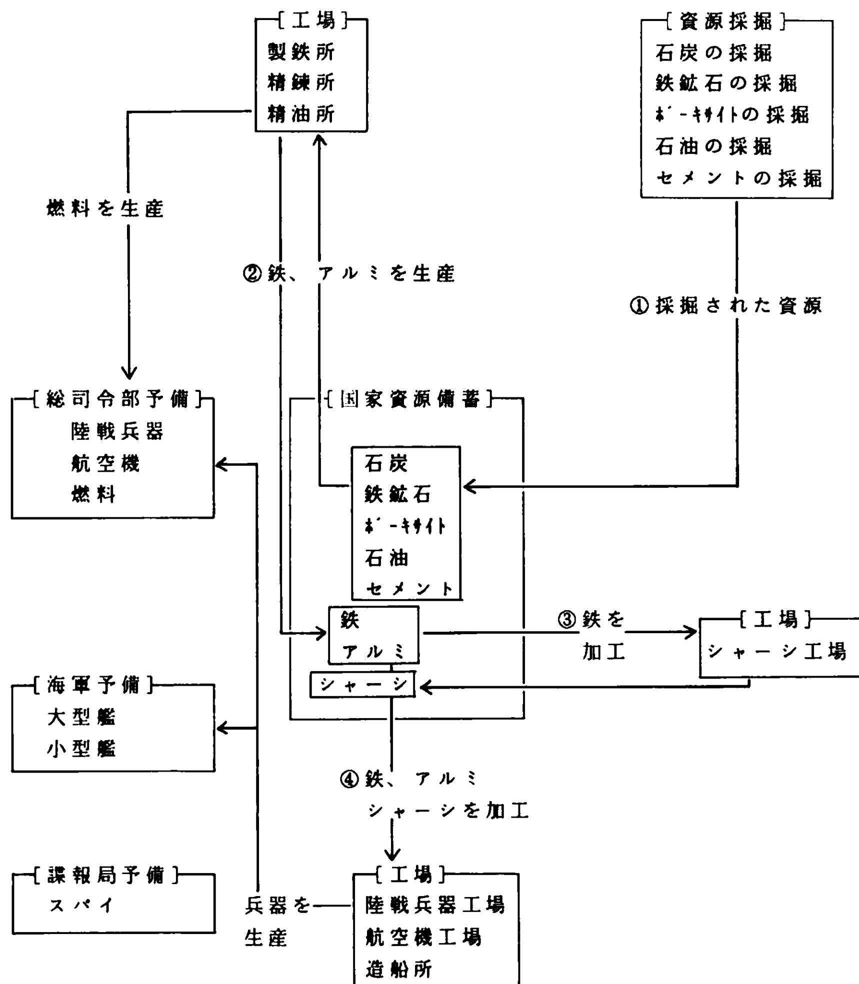
8．3　生産のプロセス

[8.31]

本ゲームにおける生産のプロセスを、以下に図示します。



[8.32]
資源と工場の関係と、何がどこにストックされるかを以下に図示します。



○石炭、鉄鉱石、ボーキサイト、石油、セメントは「国家資源備蓄」にストックされます。

○鉄とアルミは「国家資源備蓄」ストックされます。燃料は「総司令部予備」にストックされます。

○シャーシは「国家資源備蓄」にストックされます。

○陸戦兵器と航空機は「総司令部予備」にストックされます。
○艦船は「海軍予備」にストックされます。
○この他に、諜報局予備があります。スパイは「スパイ養成サブフェイズ」に生産され、諜報局予備にストックされます。

[8.33]
総司令部予備の兵器と海軍予備（または建造中）の艦船は、「生産フェイズ」に解体することができます。解体すると、生産時に使用したのと同量の資源が国家資源予備に繰り込まれます。
国家資源予備のシャーシも、同様に解体することができます。

[8.34]
生産および解体の手順は、第8章で説明します。

9　司令部

9．1　司令部とは

[9.11]
「司令部」は「司令部予備」として兵器や燃料をストックし、部隊に対する兵器や燃料の補給を行います。司令部を持つのは大国だけです。

[9.12]
司令部は特定の根拠地に存在します。例えばフランスの司令部はパリに、ソ連の司令部はモスクワにあります。

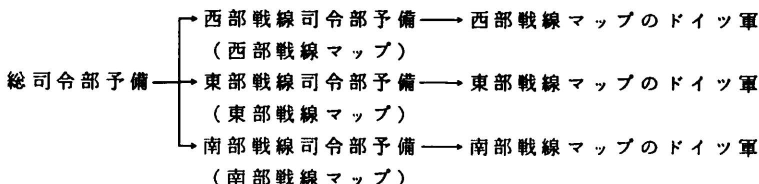
9．2　総司令部と戦線司令部

[9.21]
ゲームには3枚の戦線マップが登場しますが、ドイツとイギリスは他の大国とは異なり、複数の戦線マップに各々の司令部が存在します。

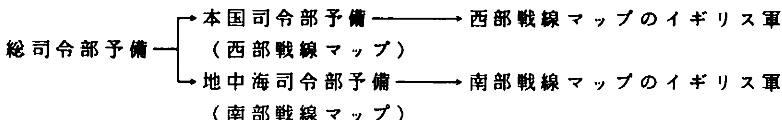
[9.22]
ドイツの場合、司令部には「西部戦線司令部」「東部戦線司令部」「南部戦線司令部」の3つがあります。
イギリスの場合、司令部には「本国司令部」と「地中海司令部」の2つがあります。

[9.23]
ドイツとイギリスは、各司令部の上に「総司令部」を持ちます。総司令部はマップ上には存在しません。
ドイツとイギリスの場合、生産された兵器や燃料は、一度「総司令部予備」にストックされてから各戦線マップにある戦線司令部予備に補給されます。

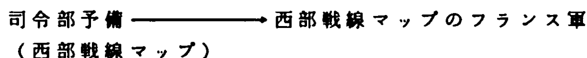
○ドイツの場合



○イギリスの場合



○フランスの場合



[9.24]
各国の司令部の位置は、以下の通りです。

○ドイツ・・・・Wベルリン（西部戦線司令部）
　　　　　　　Eベルリン（東部戦線司令部）
　　　　　　　Sミュンヘン（南部戦線司令部）
○イギリス・・・ロンドン（本国司令部）
　　　　　　　カイロ（地中海司令部）
○フランス・・・パリ
○ソ連・・・・・モスクワ
○アメリカ・・・※

※アメリカの司令部は当初マップ上には存在しません。アメリカの司令部はアメリカが連合国として参戦した時点で、イギリス本土に置かれます。

[9.25]
司令部の占領は、各国に以下の影響を与えます。

○ドイツの場合

Wベルリンか Eベルリンが占領された時、ドイツは降伏します。

Sミュンヘンが占領された時、南部マップ上にいる枢軸国部隊は全て降伏し、枢軸国根拠地は全て連合国根拠地になります。南部マップの枢軸国側中立国は「完全中立」勢力に変わります。

また、以降は南部戦線マップは資源採掘や生産も含めて使用しません。

○イギリスの場合

本国司令部が枢軸国に占領された時、イギリスは枢軸国と講和します。

○アメリカの場合

アメリカは、イギリス国内に司令部を置くべき根拠地が無い場合、不参戦声明を出します。参戦後に司令部を占領された時は他の連合国と同様、枢軸国と講和します。不参戦声明と講和は同じ意味を持ちます。

○フランス・ソ連の場合

フランスとソ連は、それぞれ司令部が占領された時に枢軸国と講和します。

※西部マップの「Nミュンヘン」が占領された時は、Sミュンヘン占領時と同様の影響があります。

[9.26]
前項の影響は、ターン終了時に司令部が占領されている場合に発生します。たとえ司令部が占領されても、そのターン中に司令部を取り返せば講和や降伏はしません。講和や降伏は、司令部を占領された次のターンの「外交フェイズ」に行われます。

[9.27]
連合国の大国が講和した時、その国の部隊は全て降伏します。講和した国家の根拠地は全て枢軸国根拠地になります。但し、講和した国以外の連合国の部隊は降伏せず、これらが存在している根拠地は連合国根拠地のまま変わりません。

[9.28]
前記の通り、イギリス本国司令部を占領すればイギリスの根拠地は全て枢軸国勢力になりますが、アメリカが参戦している場合、アメリカの司令部がある根拠地は枢軸国根拠地にはなりません。

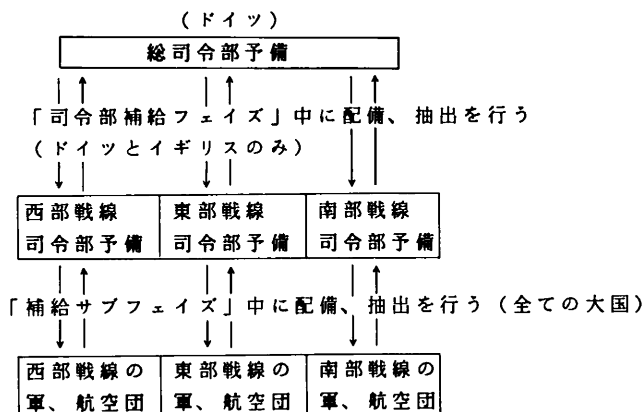
[9.29]
シナリオ「ヨーロッパキャンペーン」と「総力戦」では、連合国の各司令部は戦況によって他の根拠地に移転することがあります。

9．3　司令部の機能

[9.31]
司令部は、司令部予備として兵器や燃料をストックします。
部隊を新設したり、部隊に兵器や燃料を配備する場合には、司令部予備のストックを使います。
逆に、部隊から司令部に兵器や燃料を抽出することもできます。

[9.32]
ドイツ軍の場合、生産された兵器や燃料は一度総司令部予備にストックされます。
「司令部補給フェイズ」において、総司令部予備のストックから西部、東部、南部の各戦線司令部予備に対して兵器や燃料を「配備」します。逆に、戦線司令部から総司令部に「抽出」することもできます。
どの戦線司令部にどれだけ配備するかは、プレイヤーの自由です。

[9.33]
ドイツ軍の戦線司令部の内、西部戦線マップにいる部隊に対して配備や抽出が行えるのは、西部戦線司令部予備のストックだけです。東部戦線、南部戦線も同様です。
　以下に例として、ドイツの補給手順を図示します。



[9.34]
配備や抽出は、司令部と同じ国籍の部隊に対してのみ行えます。同じ枢軸国でも、ドイツの戦線司令部予備からイタリアの部隊に対しては配備や抽出は行えません。

[9.35]
配備や抽出は、司令部から「補給路」が通じている根拠地にいる部隊に対してのみ行えます（補給路については、ルール第9．5項で説明します）。

[9.36]
枢軸、連合いずれかの勢力として参戦している小国の軍は、自国の根拠地にいる時のみ燃料が１０００ずつ自動的に配備されます。小国は兵器を生産しないので、小国の部隊が兵器を配備されることはありません。

[9.37]
枢軸軍の場合、戦線司令部のある根拠地にいる軍と航空団は以下の通り「マップ外移動」を行い、他の戦線マップに移動することができます。

Ｗベルリン ←―― Ｅベルリン
（西部戦線）――→（東部戦線）
Ｎミュンヘン←―― Ｓミュンヘン
（西部戦線）――→（南部戦線）

９．４　司令部のデータ

[9.41]
司令部の兵器、燃料のストックは、それぞれ以下の通りです。

○陸戦兵器
　１種類につき最大９９９９ユニット
○航空機
　１種類につき最大９９９９ユニット
○燃料
　最大９９９９９９

[9.42]
完成した艦船は「海軍予備」にストックされ、海軍予備の中から、艦隊や潜水隊が編成されます。

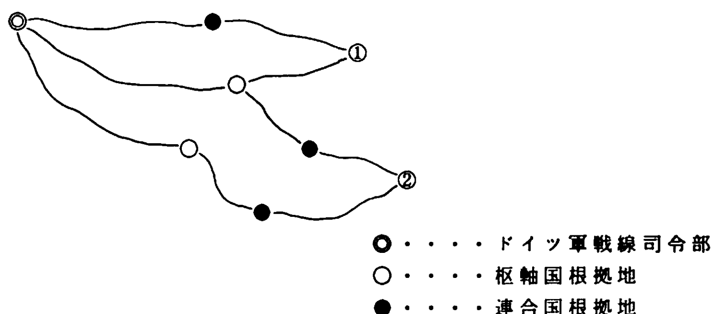
[9.43]
「スパイ養成フェイズ」で養成されたスパイは、「諜報局予備」にストックされます。

9．5　補給路

[9.51]
資源の採掘や兵器の生産は、勢力下の各根拠地の採掘量や、工場の生産力を合計して行います。このためには、根拠地と司令部との間に「補給路」が通じていることが必要です（ルール[8.22]項の通り）。
また、部隊の新設や配備、抽出を行うためには、その部隊のいる根拠地と司令部との間に「補給路」が通じていることが必要です（ルール[9.35]項の通り）。

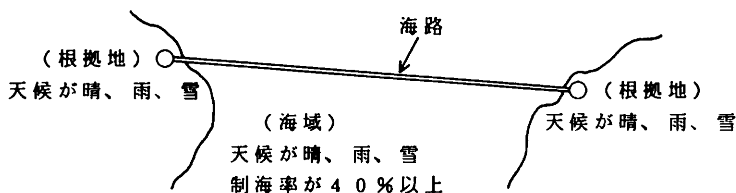
[9.52]
ある根拠地と司令部を結ぶ経路上に敵根拠地または中立根拠地がなければ、補給路は通じます。陸路でも海路でも補給路として使うことができます。

[9.53]
根拠地から司令部までの経路上に敵の根拠地が１つでも存在している場合、補給路は通じません。



[9.54]
上図の場合、①の根拠地は司令部に通じる経路の内１本は戦線司令部に通じているので補給路はつながります。
②の根拠地は司令部に通じる経路が全て連合国根拠地によってふさがれているので、補給路はつながりません。

[9.55]
海路を補給路として使う場合、海路のある海域の天候と、海路の両端にある根拠地の天候が「晴」「雨」「雪」のいずれかであり、同時に海路のある海域の制海率が４０％以上でなければなりません。



[9.56]
補給路が通じていない根拠地は、以下のペナルティがあります。
○補給路の通じていない根拠地の資源と生産力は使用できません。
○部隊に対する補給や、部隊の新設は行えません。

１０　国家資源備蓄

１０．１　国家資源備蓄とは

[10.11]
資源やシャーシは、「国家資源備蓄」にストックされます。

[10.12]
国家資源備蓄を持つのは、大国（ドイツ、イギリス、フランス、ソ連、アメリカ）だけです。小国は資源の採掘や生産は行わないので、国家資源備蓄は持ちません。

１０．２　国家資源備蓄のデータ

[10.21]
国家資源備蓄のストックの限界数は、以下の通りです。
○鉄
　最大９９９９９９
○石炭
　最大９９９９９９
○鉄鉱石
　最大９９９９９９
○ボーキサイト
　最大９９９９９９
○セメント
　最大９９９９９９
○石油
　最大９９９９９９
○アルミ
　最大９９９９９９
○シャーシ
　１種類につき最大９９９９

１１　天候

１１．１　天候とは

[11.11]
「天候」は、毎ターンの「天候決定フェイズ」に決定されます。

[11.12]
このゲームでは、合計６種類の天候があります。天候の種類は以下の通りです。
晴
雨
雪
嵐
吹雪
時化（海域マップのみ）

１１．２　気候帯と気候区

[11.21]
西部戦線、東部戦線、南部戦線の各マップおよび海域マップは、以下の通りそれぞれ３個ずつの「気候帯」に分かれます。

○西部戦線マップ
- 北欧気候帯
- 欧州中央部気候帯
- イベリア半島気候帯

○東部戦線マップ
- ツンドラ気候帯
- ロシア気候帯
- ステップ気候帯

○南部戦線マップ
- アルプス気候帯
- 地中海沿岸気候帯
- 砂漠気候帯

○海域マップ
- 北域海洋気候帯
- 中域海洋気候帯
- 南域海洋気候帯

[11.22]
戦線マップの各気候帯は、それぞれ３個の「気候区」に分かれます。従って、１枚のマップには３×３＝９個の気候区が存在します。
各気候区の範囲については、ゲーム中は「データ表示」コマンドで見ることができます。また、気候区は付属マップにも記載しているので参照して下さい。

[11.23]
戦線マップ上における天候は、気候区ごとに決定されます。天候の発生確率は、その気候区が所属する気候帯と季節によって異なります。
海域マップ上における天候は、海域ごとに決定されます。天候の発生確率は、その海域が所属する気候帯と季節によって異なります。

[11.24]
各気候帯ごとの天候発生確率表は、ルール第13章の「図表一覧」を参照して下さい。

11．3　天候の影響

[11.31]
「建設」コマンドと「宣伝」コマンドの効果は、天候によって左右されます。
天候が「雨」「雪」の根拠地では、コマンドの効果は通常の1／2になります。
天候が「嵐」「吹雪」の根拠地では、通常の1／4になります。
「晴」の場合は、通常通りの効果が得られます。

[11.32]
各根拠地の「地表状態」は、地形と天候によって算出されます。天候は毎ターン決定されるので、地表状態も毎ターン変化します。
陸戦において軍が進撃や後退を行う時、地表状態の高い根拠地ほど陸戦兵器は「落伍」しやすくなります。落伍した陸戦兵器は失われます。
地表状態の算出表は、ルール第13章の「図表一覧」を参照して下さい。

[11.34]
天候が「晴」以外の根拠地にいる航空団は、爆撃は行えません。
また、天候が「晴」以外の根拠地に対しては、爆撃は行えません。

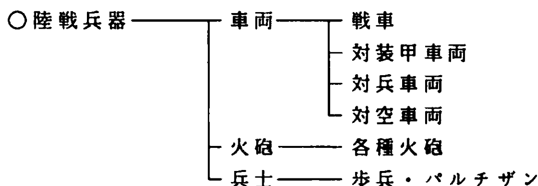
[11.35]
天候が「晴」以外の海域では、空母戦は発生しません。
「嵐」「吹雪」「時化」の海域では、一切の戦闘は発生せず、制海率も存在しません。従って上陸戦、移動、補給なども行えません。

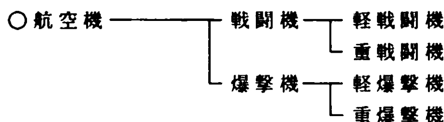
[11.36]
海路を通じての部隊の移動、上陸戦、補給を行う場合、根拠地の天候以外と海路のある海域の天候が影響します。移動、上陸戦、補給に対する天候の影響については、第13章の「図表一覧」を参照して下さい。

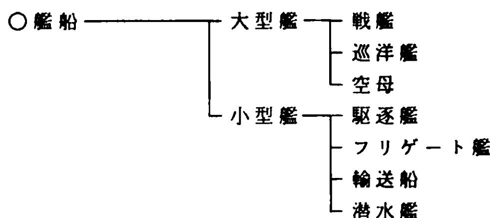
１２　兵器

１２．１　兵器の種類

[12.11]
ゲームに登場する兵器には「陸戦兵器」「航空機」「艦船」の３種類があり、それぞれ以下の通り分類されます。







[12.12]
兵器は、いずれかの部隊に所属します。兵器によって所属する部隊の種類は異なります。

○陸戦兵器・・・・軍に所属
○航空機・・・・・航空団に所属
○艦船・・・・・・艦隊、潜水隊に所属

１２．２　陸戦兵器

[12.21]
陸戦兵器は、軍に配属されます。[12.11]項で説明した通り、陸戦兵器は「車両」「火砲」「兵士」の３タイプに分かれます。

[12.22]
「車両」タイプの陸戦兵器の生産には、「シャーシ」が必要です。各車両にはそれぞれ生産に必要なシャーシがあります。
例えば４号戦車Ｄ型（ＰＺ４Ｄ）を生産するには、鉄の他に「ＰＺ４」シャーシが必要です。
また、車両は鉄とシャーシに解体することができるので、そのシャーシを別の車両の生産にあてることができます。

[12.23]
シャーシの生産と車両の生産は、生産フェイズにおいて以下の過程で行います。

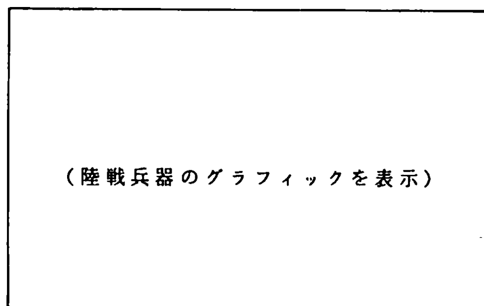
シャーシ生産サブフェイズ
鉄 ――→ ＰＺ４（生産）
ＰＺ４ ――→ 鉄（解体）

陸戦兵器生産サブフェイズ
ＰＺ４＋鉄 ――→ ＰＺ４Ｄ（生産）
ＰＺ４Ｄ ――→ ＰＺ４＋鉄（解体）

※解体を行う場合には、生産力は必要ありません。

ゲームの進行によりＰＺ４Ｄよりも高性能の「ＰＺ４Ｆ」が開発された時、すでに生産されているＰＺ４Ｄを解体すれば、新しくシャーシを生産する手間が省けます（ＰＺ４Ｆ以外にも、ＰＺ４シャーシを使う車両は多く登場します）。
どのシャーシからどの車両が生産できるかは、ルール第１４章「シャーシデータ」の項で掲載します。

[12.24]
陸戦兵器は、画面上では以下の通り表示されます。



(国旗)

名称：3号戦車E型	略称：PZ3E

国籍	：ドイツ
タイプ	：戦車
シャーシ	：PZ3

砲撃火力：	2
砲撃貫徹：	3
砲撃射程：	1
銃撃火力：	3
対空火力：	--

生産資材	：　4
生産工数	：　1
生産	：可能
開発コスト	：　0

防御力：	2
機動力：	3
故障率：	0%

所属	位置	数量
ﾄﾞｲﾂ 9	ｹﾙﾝ	350

○名称
　陸戦兵器の正式な名称です。
○略称
　ゲーム中で使用する、陸戦兵器の略称です。
○国籍
　陸戦兵器の国籍です。
○タイプ
　陸戦兵器は「戦車」「対装甲車両」「対兵車両」「対空車両」「火砲」「兵士」のいずれかのタイプに属します。
○砲撃火力
　砲撃戦時の「火砲」「兵士」タイプに対する攻撃力です。
○砲撃貫徹
　砲撃戦時の「車両」タイプに対する攻撃力です。
○砲撃射程
　砲撃戦時の射程距離です。
○銃撃火力
　銃撃戦時の「火砲」「兵士」タイプに対する攻撃力です。

○対空火力

防空戦時の航空機に対する攻撃力です。

○生産資材

1ユニットの生産に必要な鉄の量です。

○生産工数

1ユニットの生産に必要な、陸戦兵器工場の生産力です。

○シャーシ

「車両」タイプの生産には、鉄の他にシャーシが必要です。

○生産

現在生産可能かどうかを表します。開発が終了すれば生産できます。

○開発コスト

開発が終了するまでにかかる予算です。

○防御力

陸戦時に、防御力の高い陸戦兵器ほど撃破されにくくなります。

○機動力

地表状態の悪い根拠地で陸戦を行う時、機動力の低い陸戦兵器ほど「落伍」しやすくなります。

○故障率

故障率の高い陸戦兵器ほど、陸戦時に故障しやすくなります。

12.3 航空機

[12.31]
航空機は、航空団に配属されます。[12.11]項で説明した通り、航空機は「戦闘機」と「爆撃機」に分かれます。

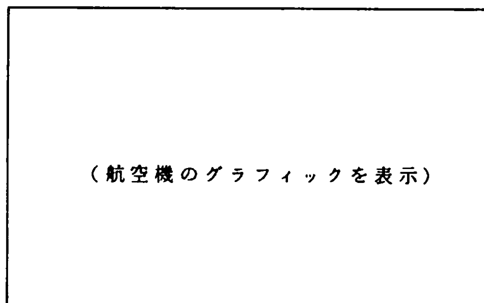
[12.32]
航空機の中には昼間のみ飛行できるものと、夜間でも飛行できるものの2種類があります。

[12.33]
航空機の状態には、「整備機」と「未整備機」の2種類があります。
爆撃や迎撃を行うことができるのは、整備機だけです。爆撃、迎撃、移動を行った航空機は「未整備機」になります。

[12.34]
「航空機整備フェイズ」において、未整備機を整備して整備機にすることができます。1回の航空機整備フェイズで整備できるのは、1個の航空団につき200機までです。

[12.35]

航空機は、画面上では以下の通り表示されます。





名称：メッサーシュミットBf109C　　略称：Bf109C

国籍　　：ドイツ
タイプ　：軽戦闘機
夜間飛行：不可
航続半径：250km

対空火力：2
対兵火力：1
対車火力：0
機動力　：6
防御力　：3

生産資材　：3
生産工数　：2
生産　　　：可能
開発コスト：0

爆弾　：0発
命中率：0%

所属	位置	数量

○名称

航空機の正式な名称です。

○略称

ゲーム中で使用する、航空機の略称です。

○国籍

航空機の国籍です。

○タイプ

航空機は「軽戦闘機」「重戦闘機」「軽爆撃機」「重爆撃機」のいずれかのタイプに属します。

○夜間飛行

夜間飛行が可能かどうかを表します。

○航続半径

爆撃を行える範囲です。

○対空火力

空戦時の敵航空機に対する攻撃力です。

○対兵火力

爆撃時の「火砲」「兵士」タイプに対する掃射力です。

○対車火力

爆撃時の「車両」タイプに対する掃射力です。

○機動力

空戦時に、機動力の高い航空機から先に射撃を行えます。

○防御力

空戦、防空戦時に、防御力の高い航空機ほど、撃墜されにくくなります。

○爆弾

航空機の爆弾搭載量です。

○命中率

爆撃時の爆弾の命中率です。

○生産資材

1機の生産に必要なアルミの量です。

○生産工数

1機の生産に必要な航空機工場の生産力です。

○生産

現在生産可能かどうかを表します。開発が終了すれば生産できます。

○開発コスト

開発が終了するまでにかかる予算です。

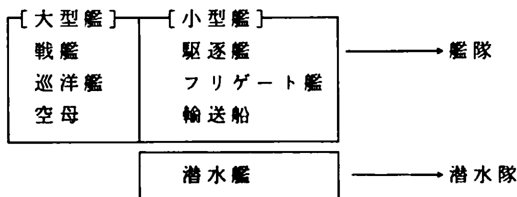
12.4 艦船

[12.41]

艦船は、艦隊または潜水隊に配属されます。[12.11]項で説明した通り、艦船は「大型艦」と「小型艦」に分かれます。

[12.42]

艦隊は、大型艦と潜水艦を除く小型艦で編成されます。潜水隊は潜水艦のみで編成されます。



[12.43]
艦船のデータには「個艦」と「クラス」があります。個艦とは、艦船１隻単位を指します。例えば、ドイツの戦艦「ビスマルク」と「ティルピッツ」は「ビスマルク級」というクラスに属します。

[12.44]
大型艦は、「ステップ数」を持ちます。ステップは艦船の船体部分を表す「下部ステップ」と、甲板上にある武装や構造物を表す「上部ステップ」の２種類があります。
ステップ数は艦船の耐久力を表し、大型の艦船ほどステップ数は多くなります。
戦闘で損害を受けるとステップ数が減少します。
艦船の建造は「海軍兵器生産サブフェイズ」に行います。造船は１回に１ステップずつ行うので、ステップ数の大きな艦船は生産に時間がかかります。
小型艦はステップを持たず１回の造船で生産できますが、損害を受けた時には即座に沈没します。

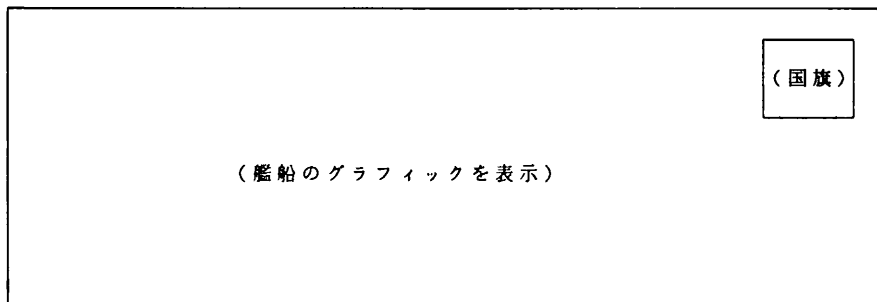
[12.45]
未建造または建造中の艦船は「未完成」状態です。ステップ数は造船を行うと１ずつアップし、ステップが満たされると「予備艦」状態になります。
「予備艦」は艦隊に配属することができます。艦隊に配属されると「健在」状態になります。
大型艦は戦闘によるステップ数の減少によって、「状態」が変化します。
状態の変化により、攻撃力や速力が減少するなどのペナルティがあります。
ステップ数の減少した艦船は、軍港のある根拠地で修理を行うことができます。
修理によってステップ数を回復することができます。

[12.46]
艦船は、「未完成」や「健在」の他にもいずれかの状態に属します。艦船の状態はステップ数によって決定されます。戦闘によってステップ数が低下すると状態も「小破」「中破」と変化し、性能も低下します。
艦船の状態とその影響については、ルール第４４項で説明します。

[12.47]
艦船は複数の「武装」を持ちます。艦船は海戦、空母戦、潜水艦戦時に、その時に応じた武装を使用します。
例えば４０cm砲８門搭載の艦船は、４０cm砲弾８発を一度に発射することができます。武装の性能と、各武装がどの戦闘に使えるかは、ルール第１４章の「艦船武装データ」で一覧表を掲載します。

○空母は「空母戦」時に、搭載機を使って航空攻撃を行うことができます。
○潜水艦は「潜水艦戦」を行うことができます。
○輸送船は、兵器や燃料を輸送することができます。輸送船を持つのは、アメリカのみです。

[12.49]
艦船は、画面上では以下の通り表示されます。



名称: H型戦艦

国籍: ドイツ
艦種: 戦艦

上部ステップ: 18
下部ステップ: 18
ステップ規模: 1500

防御力: 9
速力 : 30
航続力: 7

武装

40cm砲: 8門
15cm砲: 12門
高角砲 : 12門

機銃 : 40
発射管: 6
搭載機: 6

艦名: ﾌﾘｰﾄﾞﾘﾋ・D・G

上部ステップ: 0(18)

下部ステップ: 18(18)

搭載機残: --　　状態: 大破

所属: 第 1艦隊
位置: ｳｨﾙﾍﾙﾑｽﾊｰﾌｪﾝ

○名称
　艦船の名称です。
○国籍
　艦船の国籍です。
○艦種
　大型艦は「戦艦」「巡洋艦」「空母」のいずれかの艦種に属します。
　小型艦は「駆逐艦」「フリゲート艦」「輸送船」「潜水艦」のいずれかの艦種に属します。

○艦種

大型艦は「戦艦」「巡洋艦」「空母」のいずれかの艦種に属します。
小型艦は「駆逐艦」「フリゲート艦」「輸送船」「潜水艦」のいずれかの艦種に属します。

○上部ステップ

船体上部のステップ数です。

○下部ステップ

船体下部のステップ数です。

○ステップ規模

1ステップの造船に必要な鉄の量です。

○防御力

防御力の高い艦船ほど、損害を受けにくくなります。

○速力

追撃戦を行う時、速力の速い方が有利になります。

○航続力

洋上で活動できる最大ターン数を表します。

○武装

艦船の搭載している武装です。

○機銃

敵の航空攻撃に対して対空射撃を行います。

○発射管

魚雷発射管の門数を表します。

○搭載機数

艦船の搭載機数です。空母の場合、搭載機は敵艦隊への攻撃に使用します。空母以外の艦船は、搭載機は偵察に使用します。

○状態

艦船は「健在」「予備艦」「未完成」「大破」「中破」「小破」「沈没」のいずれかの状態に属します。

13　部隊

13．1　部隊とは

[13.11]
ゲームに登場する部隊には、以下の4種類があります。

軍
航空団
艦隊
潜水隊

艦隊と潜水隊はいずれかの根拠地または海域上に存在し、自分のいる根拠地や海域から他の根拠地や海域に移動します。
各部隊の詳細については、次項より順に説明します。

１３．２　軍

[13.21]
「軍」とは、ゲームに登場する陸軍部隊のことです。軍は「陸戦兵器」「燃料」「将軍」で構成されます。

[13.22]
軍は陸路または海路でつながった根拠地に対して、移動や陸戦を行うことができます。また、根拠地が敵航空団の爆撃を受けた時には防空戦を行います。
陸戦によって根拠地を占領できるのは軍だけです。
１つの根拠地に存在できる軍は、最大３個までです。
ドイツの場合、軍は最大３０個まで編成できます。

[13.23]
軍は、以下のデータを持ちます。

```
ﾄﾞｲﾂ第15軍 ─────────①

位置      : ﾌﾞﾚｰﾒﾝ
  ┌ﾎﾍｲ     : 810┐
②─┤Lﾀｲｸｳﾎｳ  : 160│
  │Lﾀｲｾﾝｼｬ  : 360├────────③④
  └ﾊｸｹﾞｷﾎｳ  : 540┘
指揮官    : ﾎﾞｯｸ ────────⑤
燃料      : 16000 ───────⑥
補給LV    :   8 ────────⑦
作戦      : 1次可能 ─────⑧
```

①軍は国籍と軍ナンバーを持ちます。
②陸戦兵器を最大４種類まで持つことができます。
③軍が持てる陸戦兵器は、１種類につき最大９９９ユニットまでです。
④４種類の陸戦兵器には、一番上のものから順に「序列」があります。
⑤軍には将軍を１名配属することができます。
⑥燃料を最大５００００まで持つことができます。
⑦ユニット数と燃料で算出された「補給レベル」を持ちます。
　補給レベルの最低は０、最大は９です。

⑥燃料を最大５００００まで持つことができます。
⑦ユニット数と燃料で算出された「補給レベル」を持ちます。
補給レベルの最低は０、最大は９です。
⑧軍がターン中すでに作戦を行ったかどうかの状態を表します。
軍の状態には「１次可能」「２次可能」「作戦終了」があります。

[13.24]
軍は１ターンに１回の作戦（移動または陸戦）を行うことができます。
ターン開始時には、全ての軍は「１次可能」状態です。
作戦を行った軍は「作戦終了」状態になります。敵の攻撃を受けたために発生した陸戦や防空戦は、作戦の中には含みません。
但し、「装甲軍」は作戦を行っても「作戦終了」状態にはならずに、１ターンに２回の作戦を行うことができる場合もあります。装甲軍については[13.29]項で説明します。

[13.25]
軍は最低０から～最大９までの「補給レベル」を持ちます。
燃料を全ユニット数の合計で割った数が、その軍の補給レベルになります。

前に説明した[13.23]項の例の場合、16000÷（810+160+360+540）＝８なので、補給レベルは８になります。
軍は、「補給レベル」が一定以上でなければ作戦を行うことはできません。
必要な補給レベルは、以下の通りです。
○上陸戦・・・・・・・・・・・５以上
○渡河戦・・・・・・・・・・・４以上
○野戦・・・・・・・・・・・・３以上
○装甲軍の第２次移動・・・・３以上　※[13.28]項で説明します。
○移動・・・・・・・・・・・・２以上
○防空戦・・・・・・・・・・・１以上

[13.26]
軍は上陸戦や陸戦を行う時に燃料を消費するので、上陸戦や陸戦の結果、補給レベルが低下する場合があります。移動や防空戦では燃料の消費はありません。
補給レベルはユニット数と燃料の比率によるものなので、陸戦による損害などでユニット総数が極端に減ってしまった軍は、逆に補給レベルがアップすることもあります。
補給レベルが０の軍は、「補給サブフェイズ」終了時にユニット数が半減してしまいます。補給レベルをアップさせるためには、補給サブフェイズ中に燃料を配備してやることが必要です。

[13.27]
1個の軍を構成する最低ユニット数は100です。ユニット数の総合計が100を下回った軍は、「補給サブフェイズ」終了時に解散します。
解散した軍の陸戦兵器と燃料は、司令部予備に戻されます。但し、解散した根拠地から司令部に補給路が通じていない場合には、司令部予備に戻らずに廃棄されます。
ユニット数の減った軍を解散させないためには、補給サブフェイズ中に陸戦兵器を配備してやることが必要です。

[13.28]
軍を構成する陸戦兵器が全て車両タイプである場合、その軍を「装甲軍」に指定することができます。装甲軍の指定は、「編成サブフェイズ」中に行います。
将軍のいる装甲軍が作戦を行った時、補給レベルが3以上であれば、
（将軍の装甲指揮能力×２０）％の確率で「２次可能」状態になり、そのターン中にもう一度作戦を行うことができます。
そうでなければ普通の軍と同様「作戦終了」状態になり、そのターン中は作戦は行えません。従って、将軍の装甲指揮能力が5であれば、１００％「２次可能」になりますが、将軍の装甲指揮能力が0、もしくは将軍のいない装甲軍は、「２次可能」には決してなりません。

[13.29]
軍に所属する陸戦兵器には、「序列」があります。序列が一番上の陸戦兵器は、陸戦において敵軍の射撃を受けた時、他の3つよりも敵弾が命中する確率が高くなります。これは、その陸戦兵器が軍の先頭にいることを表します。
序列の変更は「戦線フェイズ」中に「データ表示」コマンドで行います。
序列変更の手順は、ルール[37.24]項で説明します。

１３．３　航空団

[13.31]
「航空団」とは、ゲームに登場する空軍部隊のことです。航空団は「航空機」と「航空指揮官」で構成されます。

[13.32]
航空団は爆撃、迎撃、移動を行うことができます。
爆撃は、航続半径内にある敵根拠地に対して行う攻撃です。
迎撃は、爆撃を行う敵航空団に対して行う攻撃です。
移動は、軍と同様に陸路、海路を通じて行います。
１つの根拠地に存在できる航空団は、最大3個までです。
ドイツの場合、航空団は最大１２個まで編成できます。

[13.33]
航空団は、以下のデータを持ちます。

ﾄﾞｲﾂ第 1航空団 ―― ①

		整備機	未整備機	合計 ―― ③
Bf109E	:	150	50	200
Bf110C	:	0	150	150
Ju87B	:	100	50	150
He111H	:	100	0	100

② (Bf109E～He111H) ―― ④⑤

位置　：ﾌﾗﾝｸﾌﾙﾄ
指揮官　：ｶﾞｰﾗﾝﾄﾞ ―― ⑥
移動　：可能 ―― ⑦

①航空団は、国籍とナンバーを持ちます。
②航空機を最大４機種まで持つことができます。
③航空機には「整備機」「未整備機」があります。
④航空団が持てる航空機は、１機種につき最大９９９機までです。
⑤４機種の航空機には、一番上のものから順に「序列」があります。
⑥航空団には航空指揮官を１名配属することができます。
⑦航空団がターン中すでに移動を行ったかどうかの状態を表します。
航空団の状態には「移動可能」「移動終了」があります。

[13.34]
爆撃や迎撃は、航空団１個単位で爆撃部隊、迎撃部隊を編成して行います。従って、航空団に所属する航空機全てが一度に爆撃や迎撃を行うわけではありません。
爆撃や迎撃は、その航空団に所属する「整備機」を使って行います。爆撃や迎撃を行った航空機は「未整備機」になります。爆撃や迎撃は爆撃部隊、迎撃部隊が編成できる限り（航空団に整備機がいる限り）、何度でも行えます。

[13.35]
航空団が爆撃や迎撃を行うためには、根拠地の飛行場能力が５０以上でなければなりません。飛行場能力が５０未満の場合は、飛行場は使用不能です。
飛行場能力のアップは、「戦線フェイズ」中に「建設」コマンドで行います。

[13.36]
航空団は１ターンに１回、根拠地間の移動を行うことができます。ターン開始時には、全ての航空団は「移動可能」状態です。
移動を行った航空団は「移動終了」状態になります。
移動は整備機、未整備機に関わらず行えます。移動を行った航空団の航空機は

全て未整備機になります。
未整備機の整備は「航空機整備フェイズ」に行います。１回の航空機整備フェイズで、２００機の未整備機を整備機に戻すことができます。

[13.37]
航空団は、軍のように燃料や補給レベルを持ちません。

[13.38]
１個の航空団を構成する最低機数は１０です。機数の総合計が１０を下回った航空団は、「補給サブフェイズ」終了時に解散します。
解散した航空団の航空機は、司令部予備に戻されます。但し、解散した根拠地から司令部に補給路が通じていない場合には、そのまま廃棄されます。
ユニット数の減った航空団を解散させないためには、補給サブフェイズ中に航空機を配備してやることが必要です。

[13.39]
航空団に所属する航空機には「序列」があります。航空機整備フェイズに未整備機の整備を行う時、序列の高い航空機から優先的に整備されます。
序列の変更は「戦線フェイズ」に「データ表示」コマンドで行います。
序列変更の手順は、ルール[37.24]項で説明します。

１３．４　艦隊

[13.41]
「艦隊」とは、ゲームに登場する海軍部隊のことです。艦隊は「艦船」と「提督」で構成されます。艦隊に配備できるのは、大型艦および潜水艦を除く小型艦です。潜水艦は艦隊には配備されません。

[13.42]
艦隊は海域マップ上で編成され、補給や修理も海域マップ上で行います。
艦隊は隣接した海域間で移動を行います。また、軍港を持つ根拠地に入港することができます。
同じ海域に敵の艦隊がいる場合、海洋戦が発生します。
１つの根拠地に存在できる艦隊は、最大３個までです。１つの海域に存在できる艦隊数には制限はありません。
また、ドイツの場合、艦隊は最大１０個まで編成できます。

[13.43]
１個の艦隊は大型艦１６隻＋小型艦１６隻の、最大３２隻の艦船を持つことができます。但し、アメリカ艦隊はこの他に輸送船１６隻を持つことができます。

[13.44]
艦隊は、以下のデータを持ちます。

ﾄﾞｲﾂ　第1艦隊 ―― ①

タイプ	艦名	状態	旗艦
戦	ｼｬﾙﾝﾎﾙｽﾄ	健在	▶ ―― ②
戦	ｸﾞﾅｲｾﾞﾅｳ	健在	
戦	ﾄﾞｲｯﾁｭﾗﾝﾄ	健在	
戦	A･ｼｪｰｱ	健在	
戦	A･G･ｼｭﾍﾟｰ	健在	
巡	A･ﾋｯﾊﾟｰ	健在	―― ③
巡	ﾌﾞﾘｭｯﾋｬｰ	健在	
巡	ｹﾙﾝ	健在	
巡	ｹｰﾆﾋｽﾍﾞﾙｸﾞ	健在	
巡	ｶｰﾙｽﾙｰｴ	健在	
巡	ﾗｲﾌﾟﾁｯﾋ	健在	
巡	ﾆｭｰﾙﾝﾍﾞﾙｸﾞ	健在	

小　駆逐艦　：16 ―― ④

位置　　：ｳｨﾙﾍﾙﾑｽﾊｰﾌｪﾝ ―― ⑤
指揮官　：ﾘｭｯﾁｪﾝｽ ―― ⑥
速力　　：28 ―― ⑦
残航続　：　0 ―― ⑧
偵察能力：58 ―― ⑨

①艦隊は、国籍とナンバーを持ちます。
②艦隊は必ず旗艦を1隻持ちます。旗艦は旗のマークで表されます。
③大型艦を最大16隻まで持つことができます。
④小型艦を1クラス、最大16隻持つことができます（[13.43]項参照）。
⑤艦隊は、根拠地と海域のいずれかに存在します。
⑥艦隊には提督を1名配属することができます。
⑦艦隊は、全艦船の速力から算出した艦隊独自の「速力」を持ちます。
⑧航続力は、根拠地を出航してから洋上で作戦できる長さを表します。
　現在の航続力を「残航続」と呼びます。
⑨艦隊は、艦船の隻数や搭載機数から算出した「偵察能力」を持ちます。

[13.45]
艦隊は必ず1隻「旗艦」を持ちます。旗艦は艦隊編成時に設定します。小型艦を旗艦に設定した場合、そのクラスの1番艦が旗艦になります。
艦隊に提督がいる場合、旗艦が沈没したら提督も戦死します。

[13.46]
艦隊は「速力」を持ちます。艦隊の速力は、その艦隊に所属する全ての艦船の中で最も速力の低いものの速力と同じになります。速力は戦闘による損害で変化します。
速力が速い艦隊は、海戦時に敵の追撃を受けにくくなります。

[13.47]
艦隊は「航続力」を持ちます。艦隊の航続力は、その艦隊に所属する全ての艦船の中で最も航続力の短いものと同じになります。洋上の艦隊の航続力は、毎海軍フェイズ終了時に1ずつ減少します。この時すでに航続力が0である艦隊は、燃料切れにより全滅します。
根拠地に入港すれば、航続力は最大まで回復します。
洋上にいる艦隊の残り航続力を「残航続」と呼びます。

[13.48]
艦隊は「偵察能力」を持ちます。艦隊の艦船総数が偵察能力になります。
天候が「晴」の時には、空母を除く各艦船の搭載機総数を偵察能力に加算することができます。
偵察能力が高ければ、敵艦隊が退避した時でも海戦を行える確率が高くなります。
1つの海域にいる艦隊、潜水隊の艦隊偵察能力の合計を「海域偵察能力」と呼びます。海域偵察能力が高ければ、その海域にいる敵艦隊の情報を詳細まで見ることができます。

13.5 潜水隊

[13.51]
「潜水隊」とは、艦隊と同じく海軍部隊のことです。潜水隊は「潜水艦」と「潜水指揮官」で構成されます。潜水隊に配備できるのは潜水艦だけです。

[13.52]
潜水隊は海域マップで編成され、隣接した海域間で移動を行います。また、軍港を持つ根拠地にのみ入港することができます。
移動の結果、同じ海域に敵の艦隊がいる場合、潜水艦戦が発生します。
1つの根拠地に存在できる潜水隊は、最大3個までです。1つの海域に存在で

きる潜水隊数には制限はありません。
潜水隊を持つのはドイツのみで、最大１０個まで編成できます。

[13.53]
１個の潜水隊は、潜水艦を最大２クラスまで持つことができます。１クラスの隻数は各クラス最大１６隻までです。

[13.54]
潜水隊は、以下のデータを持ちます。

ﾄﾞｲﾂ　第1潜水隊――①
U９A型　：8 ┐――②
U７C型　：8 ┘
位置　　：ｳｨﾙﾍﾙﾑｽﾊｰﾌｪﾝ――③
指揮官　：ｸﾚｯﾁﾏｰ――④
速力　　：7――⑤
残航続　：7――⑥
偵察能力：16――⑦

①潜水隊は、国籍とナンバーを持ちます。
②潜水艦を最大２クラス、各々１６隻まで持つことができます。
③艦隊は、洋上と海域のいずれかに存在します。
④潜水隊には潜水指揮官を１名配属することができます。
⑤潜水隊は、全潜水艦の速力から算出した潜水隊独自の「速力」を持ちます。
⑥航続力は根拠地を出航してから洋上で作戦できる長さを表します。
現在の航続力を「残航続」と呼びます。
⑦潜水隊は、潜水艦の隻数から算出した「偵察能力」を持ちます。

[13.55]
潜水隊は必ず１隻「旗艦」を持ちます。旗艦は潜水隊編成時に設定します。
潜水艦を旗艦に設定した場合、そのクラスの１番艦が旗艦になります。
潜水隊に潜水指揮官がいる場合、旗艦が沈没したら潜水指揮官も戦死します。

[13.56]
潜水隊は艦隊同様「速力」を持ちます。

[13.57]
潜水隊は艦隊同様「航続力」を持ちます。潜水隊の航続力は、その潜水隊に所属する最大２クラスの潜水艦の内、航続力の短いものと同じになります。

[13.58]
潜水隊は艦隊同様「偵察能力」を持ちます。但し、潜水艦は搭載機を持たないので、搭載機による偵察能力のアップはありません。

１４　指揮官

１４．１　指揮官とは

[14.11]
指揮官には将軍（または元帥）、航空指揮官、提督、潜水指揮官の４種類があります。

[14.12]
指揮官は、以下の部隊に配属されます。
将軍・・・・・・・・・軍
航空指揮官・・・・・航空団
提督・・・・・・・・・艦隊
潜水指揮官・・・・・潜水隊

[14.13]
指揮官は、それぞれゲームに登場する時期が異なります。また、シナリオによってはゲーム開始時にすでに戦死したり捕虜になっている指揮官もいます。

[14.14]
指揮官は、１個の部隊に１名ずつ配属することができます。
指揮官は所属する部隊に対して、自分の指揮能力による影響を与えます。
指揮官は戦闘によって負傷や戦死したり、捕虜になる場合があります。
[14.15]
各指揮官についての詳細は、次項より詳しく説明します。

１４．２　将軍と元帥

[14.21]
将軍または元帥は、各戦線フェイズの編成サブフェイズに軍に配属されます。
元帥とは将軍が昇格したものです。将軍の昇格はプレイヤーの任意で行います。

[14.22]
将軍は、以下のデータを持ちます。

名前	: ﾎﾞｯｸ	
国籍	: ﾄﾞｲﾂ	
戦意	: 3	①
経験	: 3	②
忠誠度	: 6	③
状態	: 健在	④
装甲指揮	: 0	⑤
砲兵指揮	: 1	⑤
歩兵指揮	: 3	⑤
作戦指揮	: 2	⑥
所属	: 第15軍	

①将軍は、0～5の戦意を持ちます。
②陸戦を行うと経験値がアップします。
③将軍は、プレイヤーに対する忠誠度を持ちます。
④将軍は、[14.23]項で述べるいずれかの状態にあります。
⑤「車両」「火砲」「兵士」各タイプの陸戦兵器に対する指揮能力を持ちます。
⑥陸戦時に、作戦指揮能力の高い将軍は先制攻撃が行えます。

[14.23]
将軍は、以下のいずれかの状態にあります。

未登場	重傷
健在	戦死
療養	捕虜
軽傷	引退
負傷	

[14.24]
軍に配属可能な（もしくは配属されている）将軍は、全て「健在」状態です。
「療養」「軽傷」「負傷」「重傷」の将軍は、一定期間「健在」には戻りません。戻るまでの期間は「療養」が最も短く、「重傷」が最も長くかかります。
「戦死」「捕虜」「引退」の将軍は、2度と「健在」には戻りません。
「健在」状態の将軍の内、どの軍にも配属されていないものを特に「予備役」と呼びます。

[14.25]
将軍の持つ能力は、以下の通りです。

○軍が陸戦を行う時、所属する各陸戦兵器に対して「落伍判定」と「故障判定」を行います。将軍の指揮能力によって兵器の落伍率と故障率を低下させることができます。

○陸戦に参加する軍は、それぞれ「戦意」を算出します。将軍がいる場合、軍の戦意に将軍の戦意をプラスすることができます。

○陸戦では、作戦指揮能力の高い指揮官から先に攻撃を行うことができます。また、歩兵指揮能力によって白兵戦時の撃破率がアップします。

[14.26]
将軍の経験値は陸戦を行うごとに加算され、一定値に達するごとに各種指揮能力がアップします。詳細は第11章で説明します。

[14.27]
装甲軍が移動または陸戦を行った時、その装甲軍に将軍が配属されている場合、（装甲指揮能力×20）％の確率で「作戦終了」にはならずにもう一度作戦が可能になります。画面上では「2次可能」と表示されます。

[14.28]
プレイヤーの任意で、将軍を「元帥」に昇格させることができます。元帥に昇格すると、戦意と忠誠度がそれぞれ1づつアップします。どの将軍を昇格させるかはプレイヤーの任意です。
元帥を将軍に降格させることもできます。降格させた場合、戦意と忠誠度はそれぞれ2づつダウンします。
元帥が「捕虜」になった場合、全枢軸根拠地の国民士気が10づつ低下します。
同時に存在できる元帥は、最大5名までです。

１４．３　航空指揮官

[14.31]
航空指揮官は、各戦線フェイズの編成サブフェイズに航空団に配属されます。

[14.32]
航空指揮官は、以下のデータを持ちます。

名前　　：ﾒﾙﾀﾞｰｽ
国籍　　：ﾄﾞｲﾂ
戦意　　：--
経験　　：-- ――①
忠誠度　：--
状態　　：健在 ――②
昼間空戦：1 ┐――③
夜間空戦：0 ┘
爆撃命中：0 ――④
所属　　：6航空団

①航空指揮官は、「戦意」「経験」「忠誠度」は持ちません。
②航空指揮官は、[14.33]項で述べるいずれかの状態にあります。
③昼間、夜間各々の空戦に対して、指揮能力を持ちます。
空戦時に、空戦指揮能力を持つ航空指揮官は先制攻撃が行えます。
④爆撃命中能力を持つ航空指揮官は、爆弾の命中率をアップできます。

[14.33]
航空指揮官は、以下のいずれかの状態にあります。
- 未登場
- 健在
- 戦死
- 捕虜

[14.34]
航空団に配属可能な（もしくは配属されている）航空指揮官は、全て「健在」状態です。「戦死」「捕虜」の航空指揮官は、２度と「健在」には戻りません。「健在」状態の航空指揮官の内、どの航空団にも配属されていないものを特に「予備役」と呼びます。

[14.35]
航空指揮官の持つ能力は、以下の通りです。

○空戦時には、機動力の高い航空機から先に射撃を行います。双方の機動力が同じ場合、空戦指揮能力を持つ航空指揮官のいる航空団から先に射撃を行うことができます。
昼間空戦指揮能力は昼間の空戦に、夜間空戦指揮能力は夜間の空戦に、それぞれ影響を与えます。

○爆撃命中能力を持つ航空指揮官は、爆撃時に爆弾の命中率を1．5倍にアップすることができます。

[14.36]
航空指揮官には、経験値および指揮能力のアップはありません。

14．4 提督

[14.41]
提督は、海軍フェイズの編成サブフェイズに艦隊に配属されます。

[14.42]
提督は、以下のデータを持ちます。

名前	：ﾘｭﾁｪﾝｽ	
国籍	：ﾄﾞｲﾂ	
戦意	：2	①
経験	：0	②
忠誠度	：--	
状態	：健在	③
砲撃指揮	：2	④
航空指揮	：0	④
雷撃指揮	：0	④
対潜指揮	：0	④
所属	：第1艦隊	

①提督は、0～3の戦意を持ちます。
②海洋戦を行うと経験値がアップします。
③提督は、[14.43]項で述べるいずれかの状態にあります。
④海戦、空母戦、潜水艦戦に対する指揮能力を持ちます。

[14.43]
提督は、以下のいずれかの状態にあります。

未登場
健在
戦死
捕虜

[14.44]
艦隊に配属可能な（もしくは配属されている）提督は、全て「健在」状態です。
「戦死」「捕虜」の提督は、２度と「健在」には戻りません。
「健在」状態の提督の内、どの艦隊にも配属されていないものを特に「予備役」と呼びます。

[14.45]
提督の持つ能力は、以下の通りです。

○艦隊が空母戦を行う時、提督の航空指揮能力の高い側から先に航空攻撃を行えます。
○海戦を行う時、艦隊は「戦意」を算出します。提督がいる場合、艦隊の戦意に提督の戦意をプラスすることができます。
○海戦では、砲撃指揮能力の高い提督から先に砲撃を行うことができます。砲撃と同様、雷撃指揮能力の高い提督から先に雷撃を行うことができます。また、砲撃と雷撃の命中率は、各々の指揮能力分アップします。
○潜水艦戦では、対潜指揮能力によって対潜攻撃の命中率がアップします。

[14.46]
提督の経験値は海戦、空母戦、潜水艦戦を行うごとに加算され、一定値に達するごとに各種指揮能力がアップします。詳細は第１１章で説明します。

１４．５　潜水指揮官

[14.51]
潜水指揮官は、海軍フェイズの編成サブフェイズに潜水隊に配属されます。

[14.52]
潜水指揮官は、以下のデータを持ちます。

名前　：ｸﾚｯﾁﾏｰ
国籍　：ﾄﾞｲﾂ
戦意　：--
経験　：0 ――――①
忠誠度：--
状態　：健在 ――――②
雷撃指揮：6 ┐
接敵指揮：3 ├――――③
退避指揮：2 ┘
所属　：第1潜水隊

①潜水艦戦を行うと経験値がアップします。
②潜水指揮官は、[14.53]項で述べるいずれかの状態に属します。
③潜水艦戦に対する指揮能力を持ちます。

[14.53]
潜水指揮官は、以下のいずれかの状態にあります。
未登場
健在
戦死
捕虜

[14.54]
潜水隊に配属可能な（もしくは配属されている）潜水指揮官は、全て「健在」状態です。「戦死」「捕虜」の潜水指揮官は、２度と「健在」には戻りません。「健在」状態の潜水指揮艦の内、どの潜水隊にも配属されていないものを特に「予備役」と呼びます。

[14.55]
潜水指揮官の持つ能力は、以下の通りです。
○潜水艦戦時に、雷撃指揮能力によって、雷撃の命中率がアップします。
○接敵指揮能力と退避指揮能力によって、敵の対潜攻撃の命中率を低下させることができます。

[14.56]
潜水指揮官の経験値は潜水艦戦を行うごとに加算され、一定値に達するごとに各種指揮能力がアップします。詳細は第１１章で説明します。

第５章　基本操作

１６　操作に必要なもの

１６．１　操作に使用するキー

[16.11]
『グロス・ドイッチュラント』の操作は、マウスとキーボードどちらでも行えます。
数値入力には「キーボード型」と「マウス型」の２種類があるので、どちらかをゲーム起動時に設定します（ゲーム中に変更も可能です）。

[16.12]
操作に使用するキーと、その主な用途は以下の通りです。
○キーボードの場合

⏎キー（リターンキー）	コマンドなどの項目の決定やメッセージ表示の終了
［ＥＳＣキー］	項目選択などのキャンセル
カーソルキー	マップカーソルや反転カーソルの移動
テンキー	数値の入力

○マウスの場合

左クリック	リターンキーと同様
右クリック	［ＥＳＣ］キーと同様
マウスの移動	マップカーソルや反転カーソルの移動 数値の入力

[16.13]
マウスには左ボタンと右ボタンがあります。「クリック」とは、マウスのボタンを押して離す動作のことです。左ボタンの場合を「左クリック」、右ボタンの場合を「右クリック」といいます。

[16.14]
ゲーム中、データ表示画面やメッセージに操作の指示を含む場合があります。
この時、画面には⏎／［ＥＳＣ］と表示されます。
これはキーボードの操作指示ですが、マウス使用時には前述の通り、左クリック／右クリックがそれぞれ同じ働きをします。

１７　操作方法

１７．１　項目の選択と決定

[17.11]
コマンドなどの項目を選択する時には、カーソルキーかマウスの移動で水色の「反転カーソル」をその項目に合わせて、リターンキーか左クリックで決定します。
決定したくない時には［ＥＳＣ］キーか右クリックでキャンセルします。

[17.12]
「反転カーソル」は、水色の長方形のカーソルです。項目を選択する時に使用します。項目が赤で表示されている時は、何らかの理由でその項目が選択できないことを表します。

１７．２　メッセージ表示の終了

[17.21]
ゲーム中ではメッセージが多数表示されますが、これらは一度表示されたらリターンキーを押すまで表示されたままになります。キーボードで操作する場合、リターンキーを押したままだと重要なメッセージを読まずに消してしまう事があるので注意して下さい。

[17.22]
ゲーム起動時にメッセージが表示されてから消えるまでの表示時間を設定することができます。何かキーを押すまでメッセージを消さないように設定することもできます。設定方法は、ルール[20.23]項で説明します。

１７．３　数値の入力

[17.31]
ゲーム中には生産や編成など、数値入力を行う箇所がいくつかあります。
ここではキーボードとマウスそれぞれの数値入力の方法について説明します。

○キーボードの場合

①反転カーソルを数値入力したい項目に合わせてリターンキーを押します。カーソルが点滅するので、テンキーで数値を入力して下さい。
②数値入力を間違えた場合は、［ＢＳ］キーで訂正できます。
③リターンキーを押すと入力した数値は決定され、反転カーソルでの項目選択まで戻ります。

○マウスの場合

①反転カーソルを数値入力したい項目に合わせて左クリックします。すると入力したい項目には数字の「０」が表示されます。

②マウスの左右で、入力するケタ数を設定します。マウスを左に動かすと、ケタ数が「０」から「００」「０００」と増えていきます。

③マウスの上下で、現在カーソルのあるケタの値（０～９）を設定します。「０００」でカーソルが百の位にある時、マウスを上に動かすと、百の位が「１００」「２００」「３００」と増えていきます。

④もう一度左クリックすると設定した数値は決定され、反転カーソルでの項目選択まで戻ります。

[17.32]

マウスで数値を入力する場合、設定できるよりも大きな数に設定して左クリックした時は設定可能な最大値が自動的に入力されます。
例えば、設定可能な最大数が３８の時、「１０００」に設定して左クリックすれば（３９以上の数ならばいくつでも）、自動的に設定可能な最大数である「３８」が入力されます。

１７．４　説明書の表記について

[17.41]

この説明書では、操作説明はキーボード使用時の表記で統一します。
また、以降基本的な操作については、はそれぞれ以下の通りに表記します。

○「～を選択する」・・・・・・カーソルキーで反転カーソルを移動させて、選択したい項目に合わせてリターンキーを押すまでの動作。

○「～をキャンセルする」・・・選択や数値入力を「ＥＳＣ」キーでキャンセルする動作。

第６章　ターンシークエンス

１８　１ターンの手順

１８．１　ターンシークエンス一覧

[18.11]
１ターンの手順は、下記の通りです。

- ○天候決定フェイズ
- ※○予算割当フェイズ（毎月の第１週ターンのみ）
- ※○ロケット攻撃フェイズ
- ※○開発フェイズ
  - 陸軍開発サブフェイズ
  - 海軍開発サブフェイズ
  - 空軍開発サブフェイズ
  - ロケット開発サブフェイズ
  - 科学兵器開発サブフェイズ
- ※○イベントフェイズ
- ※○生産フェイズ
  - 資源採掘サブフェイズ
  - 製鉄サブフェイズ
  - 精錬サブフェイズ
  - 精油サブフェイズ
  - シャーシ生産サブフェイズ
  - 陸軍生産サブフェイズ
  - 空軍生産サブフェイズ
  - 海軍生産サブフェイズ（第２、４週ターンのみ）
  - 諜報局スパイ養成サブフェイズ
- ※○徴兵フェイズ（第４週ターンのみ）
- ※○司令部補給フェイズ
- ※○外交フェイズ
- ※○海軍フェイズ
- ○西部戦線フェイズ
  - 編成サブフェイズ
  - 補給サブフェイズ
  - 作戦サブフェイズ
  - 航空機整備サブフェイズ
- ○東部戦線フェイズ（西部戦線フェイズと同様）
- ○南部戦線フェイズ（西部戦線フェイズと同様）

※印のついたフェイズ／サブフェイズは、シナリオ「電撃戦」と「バルバロッサ作戦」ではスキップされます。また、「電撃戦」では西部戦線フェイズ、「バルバロッサ作戦」では東部戦線フェイズ以外はスキップされます。

第７章　ゲーム進行

１９　起動の前に

１９．１　確認事項

[19.11]
ゲームを起動する前に、以下の条件を確認して下さい。
- ○ＭＳ－ＤＯＳが組み込まれていない場合は、ルール第１．４項を参照して組み込みを行って下さい。
- ○パソコン本体にキーボードかマウスが接続されているかどうかを確認して下さい。
- ○メモリが６４０ＫＢに満たない機種は、メモリの増設を行って下さい。
- ○ＦＭ音源を搭載していない機種は、ゲーム中ＢＧＭを流す場合ＦＭ音源を増設して下さい（ＦＭ音源なしでもプレイに支障はありません）。

２０　ゲームの起動と初期設定

２０．１　ゲームの起動

[20.13]
ゲームを起動させるには、まず「ディスク１」と「ディスク２」をそれぞれドライブＡ、ドライブＢにセットして、パソコン本体の電源を入れて下さい。

[20.14]
『グロス・ドイッチュラント』のタイトル画面が表示されるので、リターンキーを押して下さい。ゲームの初期設定に移ります。

※起動後の画面表示が乱れる場合、１ページ目の手順に従ってパソコンの設定変更を行って下さい。

２０．２　初期設定

[20.21]
ゲームの起動後、各種初期設定を行います。初期設定の項目は、下記の通りです。これらの設定は、ゲーム中でも変更できます。

○メッセージ表示時間の設定
○カーソル速度の設定
○数値入力形式の設定
○ＢＧＭ　ＯＮ／ＯＦＦの設定

[20.22]
メッセージ表示時間には１～５段階があります。１～４に設定するとメッセージは表示されてから一定時間で消えますが、５に設定するとリターンキーキーを押すまで表示したままになります。
（初めてプレイする時には、５に設定しておくのが良いでしょう）

[20.23]
カーソル速度には１～５段階があります。お持ちのコンピュータやマウスの性能に合わせて、使いやすい速度に設定して下さい。

[20.24]
数値入力形式にはキーボード形式とマウス形式の２種類があります。
どちらで数値入力を行うかを設定して下さい。
マウスで操作する場合でも数値入力形式をキーボード形式に設定すれば、通常の操作はマウスで、数値入力のみキーボードで行うということもできます。

[20.25]
ゲーム中のＢＧＭを流すかどうかを設定します。ＦＭ音源を搭載していない場合、この設定は自動的にスキップされます。

２１　データロード

２１．１　シナリオデータのロード

[21.11]
初期設定が終了すると、プレイするデータのロードを行います。データにはゲーム付属のディスク２に収録されている「シナリオデータ」と、プレイの途中でセーブディスクにセーブした「セーブデータ」の２種類があります。
まず、シナリオデータとセーブデータのどちらをロードするのかを選択します。

[21.12]
「シナリオデータ」を選択した場合、シナリオ名の一覧が表示されるので、プレイするシナリオを選択して下さい。シナリオデータのロードを行います。

[21.13]
シナリオデータのロードが終了したら、メッセージに従ってドライブA、Bにディスク3、4をセットして、リターンキーを押して下さい。以後は、ルール第22項以降の手順に従って進行します。

21.2 セーブデータのロード

[21.21]
「セーブディスク」を選択した場合、ドライブBにセットされているディスク2をセーブディスクと交換してリターンキーを押します。
セーブデータにセーブしてあるデータ名の一覧が表示されるので、プレイするデータ名を選択して下さい。セーブデータのロードを行います。

[21.22]
セーブデータのロードが終了したら、メッセージに従ってドライブA、Bにディスク3、4をセットして、リターンキーを押して下さい。セーブした続きからゲームを再会します。

22 天候決定フェイズ

22.1 天候の決定

[22.21]
天候は、このフェイズで決定されます。決定された天候は次のターンの天候決定フェイズまで有効です。

[22.22]
天候決定フェイズは自動的に処理されます。天候が決定したら次のフェイズに移ります。天候は戦線フェイズで、「データ表示」コマンドを使って見ることができます。

２３　予算割当フェイズ

２３．１　予算割当フェイズとは

[23.12]
予算割当フェイズでは、各省庁に対して予算の配分を行います。省庁には以下の１０種類があります。

○陸軍省（担当：ポルシェ博士）
「開発フェイズ」に陸戦兵器の開発を行います。
○海軍省（担当：デーニッツ提督）
「開発フェイズ」に潜水艦の開発を行います。
○空軍省（担当：ゲーリング国家元帥）
「開発フェイズ」に航空機の開発を行います。
○外務省（担当：リッベントロップ）
「外交フェイズ」に外交を行います。
○建設省（担当：トート博士）
「戦線フェイズ」に建設を行います。
○宣伝省（担当：ゲッペルス博士）
「戦線フェイズ」に宣伝を行います。
○内務省（担当：ヒムラー）
「戦線フェイズ」に治安を行います。
○諜報局（担当：ハイドリヒ）
「戦線フェイズ」に諜報を行います。
○ロケット開発（担当：ブラウン博士）
「開発フェイズ」にロケット兵器の開発を行います。
○科学省（担当：ルスト）
「開発フェイズ」に科学兵器の開発を行います。

[23.12]
各省庁に配分された予算は開発や外交など、他のフェイズで使用されます。
予算には、開発のように全額そのターン中に使ってしまうものと、建設や宣伝などのように、使わずに次のターンに繰り越せるものがあります。
予算の使い方は、以降の各フェイズ、サブフェイズの説明で述べます。

２３．２　予算割当フェイズの手順

[23.21]
予算割当フェイズに入ると各省庁の一覧が表示されるので、省庁ごとに予算を配分します。
画面には、省庁各々について以下のデータが表示されます。

○省庁名

各省庁の省庁名です。

○閣僚

各省庁の閣僚名とグラフィックを表示します。

○予算残高

現在の省庁の予算残高を表示します。

○忠誠度

閣僚のプレイヤーに対する忠誠度です。

○予算割当

現在設定されている予算の配分状況を表示します。

[23.22]

現在設定されている予算割当が表示されるので、メッセージに従って予算割当を変更するかどうかを選択します。予算割当には「均等配分」と「重点配分」の2種類があります。

[23.23]

予算割当を変更しない場合、現在設定されている予算割当のまま予算配分を行い、予算割当フェイズを終了します。

予算割当を変更する場合、次項の手順で予算割当の再設定をおこないます。

[23.24]

予算割当を変更する場合、まず「均等配分」か「重点配分」かを選択します。

「均等配分」を選択すると、各省庁に均等に予算を配分します。

「重点配分」を選択すると、各省庁に対して「優遇」するかどうかを設定します。「優遇」する省庁を５つ設定すると、残りの５つは自動的に「冷遇」に設定されます。

[23.25]

１ターンに配分できる予算額は、合計１０００です。

「均等配分」の場合、各省庁に１００ずつ配分します。

「重点配分」の場合、「優遇」の省庁に１２０ずつ、「冷遇」の省庁には８０ずつ配分します。

[23.26]

予算割当フェイズは毎月の第１週ターンに行います。２～４週目のターンは、ここで設定された予算割当に従って自動的に予算の配分が行われます。

２３．３　閣僚について

[23.31]
各省庁には各々「閣僚」がいます。閣僚は各省庁を代表し、開発や建設、宣伝など担当の職務を行います。

[23.32]
閣僚は全て、「忠誠度」を持ちます。予算配分によって、忠誠度は変化します。
○「均等」の場合、忠誠度に変化はありません。
○「優遇」の場合、忠誠度は１アップします。
○「冷遇」の場合、忠誠度は１低下します。

[23.33]
忠誠度が一定以下になった閣僚はイベントフェイズで「辞任」する場合があります。閣僚が辞任した省庁は閣僚不在になり、以降「次官」が閣僚の代理となります。
閣僚不在の省庁は、予算の使用効率が半分になります（配分された予算の半分の額しか、残高に繰り込まれなくなります）。

２４　ロケット攻撃フェイズ

２４．１　ロケット攻撃フェイズとは

[24.11]
ロケット攻撃フェイズでは、特定の連合国根拠地に対してロケット兵器による攻撃を行うことができます。

[24.12]
ロケット攻撃を行うことができるかどうかは、ロケット開発サブフェイズにおけるロケット兵器の開発状況によります。
ロケット攻撃が可能になるまでは、このフェイズは自動的にスキップされます。

２４．２　ロケット攻撃フェイズの手順

[24.21]
ロケット開発サブフェイズで「Ｖ１」の量産が終了すれば、このフェイズでＶ１による攻撃を行うことができます。「Ｖ２」の量産が終了するまでは、ロケット攻撃にはＶ１を使用します。Ｖ２の量産が終了すればＶ２を使用できるようになります。「Ａ１０」も同様です。

[24.22]
ロケット攻撃フェイズに入ると、ロケット攻撃可能な根拠地一覧が表示されます。攻撃目標の根拠地を選択して下さい。
1回のロケット攻撃フェイズで攻撃できるのは、連合国根拠地1カ所だけです。
使用するロケットによって、攻撃できる根拠地が以下の通り異なります。

○V1
　　ロンドン、プリマス、ポーツマス、ドーバー、イプスウィッチ
○V2
　　V1に加えて、西部戦線マップ上の全イギリス領根拠地
○A10
　　V2に加えて、米本土

[24.23]
目標根拠地を選択すると、その根拠地にある工場の生産力（米本土の場合はアメリカの工業力）が16～24低下します。
「米本土」を攻撃できるのは、アメリカが参戦している時だけです。
［ESC］キーを押すと、ロケット攻撃をスキップします。

25　開発フェイズ

25.1　開発フェイズとは

[25.11]
開発フェイズでは陸戦兵器、潜水艦、航空機、科学兵器、ロケット兵器の開発を行います。開発は、各省庁に対して毎ターン配分される予算で行います。

[25.12]
開発フェイズは、以下の手順で行います。

○陸軍開発サブフェイズ
○海軍開発サブフェイズ
○空軍開発サブフェイズ
○ロケット開発サブフェイズ
○科学技術開発サブフェイズ

[25.13]
連合国の司令部のある根拠地にスパイが潜入していれば、その国で開発が終了した兵器の報告を行います。中立国の開発終了は、無条件で報告されます。

２５．２　陸軍開発

[25.21]
陸軍開発サブフェイズでは、「車両」タイプの陸戦兵器を開発します。

[25.22]
陸軍開発サブフェイズに入ると、現在開発中の車両名がタイプ別に表示されます（下図参照）。

タイプ	略称	F	P	R	L	D	M	A	資	工	開発	現在
戦車	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	⑫
対装甲車両												
対兵車両												
対空車両												

①車両の略称　⑤銃撃力　⑨生産に必要な鉄
②砲撃火力　⑥防御力　⑩生産に必要な生産力
③砲撃貫徹　⑦機動力　⑪開発に必要な予算
④砲撃射程　⑧対空火力　⑫配分した予算の合計

毎ターンの陸軍省の予算を、上記の４タイプ（戦車～対空車両）各々に配分します。

[25.23]
予算配分のしかたには、「均等配分」と「重点配分」があります。
均等配分を選択すると予算を４タイプの全てに予算を１／４ずつ配分します。
重点配分を選択すると４タイプの内１種類を選択して予算の２／５を、残りの３種類には１／５ずつ配分します。

[25.24]
配分した予算の合計が開発に必要な予算と同じになったら、その車両は開発が終了し、代わりに新しい車両が開発中になります。

[25.25]
配分した予算の合計が開発に必要な予算を上回った場合、余った予算は新しい車両の開発のために繰り越されます。
生産が終了した車両は、生産フェイズで生産できます。

25．3　海軍開発

[25.31]
海軍開発サブフェイズでは、潜水艦の開発を行います。

[25.32]
海軍開発サブフェイズに入ると、潜水艦の一覧が表示されます（下図参照）。

クラス	規模	防	速	航	発射管	開発	現在
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧

①潜水艦のクラス名　⑤航続力
②生産に必要な鉄　⑥魚雷発射管数
③防御力　⑦開発に必要な予算
④速力　⑧配分した予算の合計

毎ターンの海軍省の予算を、上記の表の一番上のものの開発に使用します。

[25.33]
潜水艦の開発は陸軍の車両開発とは異なり、重点配分などの選択は行いません。
自動的に潜水艦一覧の順に予算を使って開発を行います。

[25.34]
配分した予算の合計が開発に必要な予算と同じになったら、その潜水艦は開発が終了し、表の順番で新しい潜水艦の開発に移ります。

[25.35]
配分した予算の合計が開発に必要な予算を上回った場合、余った予算は新しい潜水艦の開発に繰り越されます。
生産が終了した潜水艦は、生産フェイズで生産可能になります。

25．4　空軍開発

[25.41]
空軍開発サブフェイズでは、航空機の開発を行います。

[25.42]
空軍開発サブフェイズに入ると、現在開発中の航空機がタイプ別に表示されます。

タイプ	略称	M	D	F	B	H	夜	航続	資	工	開発	現在
軽戦 重戦 軽爆 重爆	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	⑫

①航空機の略称　⑤爆弾搭載数　⑨生産に必要なアルミ
②機動力　⑥爆弾命中率　⑩生産に必要な生産力
③防御力　⑦夜間飛行の可否　⑪開発に必要な予算
④対空火力　⑧航続半径　⑫配分した予算の合計

毎ターンの空軍省の予算を、上記の4タイプの航空機各々に配分します。

[25.43]
予算配分のしかたは、陸軍開発サブフェイズと同様です。

25．5　ロケット開発

[25.51]
ロケット開発サブフェイズでは、ロケット兵器の開発、生産を行います。

[25.52]
ロケット開発サブフェイズに入ると、ロケット開発の開発項目一覧が表示されます。

[25.53]
予算配分のしかたは、海軍開発フェイズと同様です。自動的に開発項目一覧の順に予算を使って開発を行います。

[25.54]
配分した予算の合計が開発に必要な予算と同じになったら、表の順番で新しい項目の開発に移ります。

[25.55]
配分した予算の合計が開発に必要な予算を上回った場合、余った予算は新しい項目の開発に繰り越されます。
「Ｖ１量産」が終了すると、ルール第２４．２項で説明した通り「ロケット攻撃フェイズ」でＶ１によるロケット攻撃が可能になります。
「Ｖ２量産」「Ａ１０量産」も同様です。

25．6　科学兵器開発

[25.61]
科学兵器開発サブフェイズに入ると、科学兵器開発の開発項目一覧が表示されます。

[25.62]
予算配分は、海軍開発サブフェイズと同様です。自動的に開発項目一覧の順に予算を使って開発を行います。

[25.63]
配分した予算の合計が開発に必要な予算と同じになったら、表の順番で新しい項目の開発に移ります。

[25.64]
配分した予算の合計が開発に必要な予算を上回った場合、余った予算は新しい項目の開発に繰り越されます。連合国も同様に科学兵器開発を行います。
各開発項目の開発が終了すると、以降、下記の効果を得ることができます。

枢軸国の科学兵器開発項目
- ○中対戦車砲（必要予算６０００）
  陸戦兵器の「Mﾀｲｾﾝｼｬﾎｳ」が生産可能になります。
- ○シュノーケル（必要予算２４００）
  潜水艦戦時に連合国側の対潜命中率が１０％低下します。
- ○初期型レーダー（必要予算１２００）
  高い迎撃率（２００％）が出やすくなります。
- ○ホーミング魚雷（必要予算２４００）
  枢軸国側の魚雷の命中率が１０％アップします。
- ○重対戦車砲（必要予算２４００）
  陸戦兵器の「Hﾀｲｾﾝｼｬﾎｳ」が生産可能になります。
- ○パンツァーファスト（必要予算２４００）
  白兵戦時に車両タイプに対する撃破率が１０％アップします。
- ○突撃銃（必要予算２４００）
  白兵戦時に歩兵、火砲タイプに対する撃破率が１５％アップします。
- ○パンツァーシュレク（必要予算３６００）
  白兵戦時に車両タイプに対する撃破率が１５％アップします。
- ○ボルト（必要予算３６００）
  潜水艦戦時に連合国側の対潜命中率が１０％低下します。
- ○高性能レーダー（必要予算２４００）
  高い迎撃率が初期型レーダーよりも出やすくなります。

連合国の科学兵器開発項目

○初期型レーダー（必要予算１２００）
　高い迎撃率（２００％）が出やすくなります。
○中対戦車砲（必要予算６０００）
　陸戦兵器の「Mﾀｲｾﾝｼｬﾎｳ」が生産可能になります。
○アスディック（必要予算１２００）
　潜水艦戦時に連合国側の対潜攻撃命中率が１０％アップします。
○スキッド（必要予算２４００）
　潜水艦戦時に連合国側の対潜兵器の破壊力が５になります。
○重対戦車砲（必要予算２４００）
　陸戦兵器の「Hﾀｲｾﾝｼｬﾎｳ」が生産可能になります。
○バズーカ（必要予算２４００）
　白兵戦時に車両タイプに対する撃破率が１０％アップします。
○高性能レーダー（必要予算２４００）
　高い迎撃率が初期型レーダーよりも出やすくなります。
○ヘッジホッグ（必要予算２４００）
　潜水艦戦時に連合国側の対潜兵器の破壊力が７になります。
○スコーカーブイ（必要予算３６００）
　枢軸国側の魚雷命中率が１０％低下します。
○ＶＴ信管（必要予算３６００）
　防空戦時に陸戦兵器の対空火力が２倍になります（最大９）。

２６　イベントフェイズ

２６．１　イベントフェイズとは

[26.11]

イベントフェイズには、以下の各種イベントが発生します。

○連合国は、戦況によって司令部を他の根拠地に移転させることがあります。
○指揮官は、各々定められたターンになるとゲームに登場します。また、負傷中の指揮官が復帰するのもこのフェイズにおいてです。
　場合によっては引退や辞任する場合もあります。
○忠誠度が一定以下に低下した閣僚は、辞任する場合があります。
○枢軸国根拠地において、パルチザンが発生することがあります。パルチザンは治安度が低く、人口が１００以上の根拠地で発生します。パルチザンの兵力は、発生する根拠地の人口によって異なります。
○ドイツ領の枢軸国根拠地の国民士気が平均５０を下回った場合、クーデターが発生する場合があります。クーデターが成功した場合、シナリオ３と４における最悪のゲームエンドになります。クーデターが失敗に終わった

場合、クーデターに関与した閣僚と将軍を処刑し、ゲームは続行します。
閣僚が処刑された場合、閣僚の後任は辞任と同様、「次官」になります。

２７　生産フェイズ

２７．１　生産フェイズとは

[27.11]
生産フェイズでは、資源の採掘、資源の加工、シャーシ、陸戦兵器、航空機、艦船の生産を行います。
生産フェイズの手順は、詳しくは第８章で説明します。

２８　徴兵フェイズ

２８．１　徴兵フェイズとは

[28.11]
歩兵は、生産フェイズではなく徴兵フェイズで徴兵されます。
徴兵フェイズは毎月の第４週ターンに行います。

２８．２　徴兵フェイズの手順

[28.21]
徴兵は、連合国に占領されていないドイツ領の根拠地でのみ行えます。
ドイツ領の根拠地の人口を合計し、人口５０につき歩兵１ユニットが徴兵されます。新しく徴兵された歩兵は、総司令部予備にストックされます。
司令部に補給路が通じていない根拠地では、徴兵は行えません。

[28.22]
徴兵年限はゲーム開始時には２０歳です。このフェイズにプレイヤーの任意で徴兵年限の引き下げを行うことができます。

[28.23]
徴兵年限は、毎回の徴兵フェイズに１カ月ずつ引き下げることができます。
引き下げを行ったターンには通常の２倍の歩兵が徴兵できます。
徴兵年限の引き下げを行うと、ドイツ領の全根拠地の国民士気が１ずつ低下します。

２９　司令部補給フェイズ

２９．１　司令部補給フェイズとは

[29.11]
９．２項で説明したように、ドイツとイギリスは戦線司令部と総司令部を持ちます。新しく生産された兵器や燃料は一度総司令部予備にストックされてから、この「司令部補給フェイズ」において戦線司令部予備に配備されます。
また、戦線司令部に送られた兵器や燃料を、総司令部予備に抽出することもできます（ルール[9.33]項の図を参照して下さい）。

２９．２　配備と抽出

[29.21]
司令部補給フェイズに入ると総司令部予備および各戦線司令部予備の内容が画面に表示されます。画面右の「配備」「抽出」「補給終了」の中から、コマンドを選択して下さい。

[29.22]
「配備」を選択すると、総司令部予備から戦線司令部に対して配備を行うことができます。配備の手順は以下の通りです。
- ○西部戦線司令部、東部戦線司令部、南部戦線司令部の中から、配備したい司令部を選択して下さい。
- ○選択した戦線司令部に対して配備を行います。総司令部予備の中から配備したい兵器や燃料を選択して、配備する数を入力して下さい。

[29.23]
「抽出」を選択すると、戦線司令部予備から総司令部に対して抽出を行うことができます。ある戦線予備から他の戦線予備に兵器や燃料を移したい時や、生産フェイズで古くなった兵器を解体するような場合に、この抽出を使います。
（解体できるのは、総司令部予備にある兵器だけです。解体については第８章で説明します）
抽出の手順は以下の通りです。
- ○西部戦線司令部、東部戦線司令部、南部戦線司令部の中から、抽出したい司令部を選択して下さい。
- ○選択した戦線司令部から抽出を行います。戦線司令部の中から抽出したい兵器や燃料を選択して、抽出数を入力して下さい。

[29.24]
「補給終了」を選択すると、司令部補給フェイズを終了します。

３０　外交フェイズ

３０．１　外交フェイズとは

[30.11]
外交フェイズでは、中立国に対する外交交渉を行います。外交交渉には以下の３種類があります。

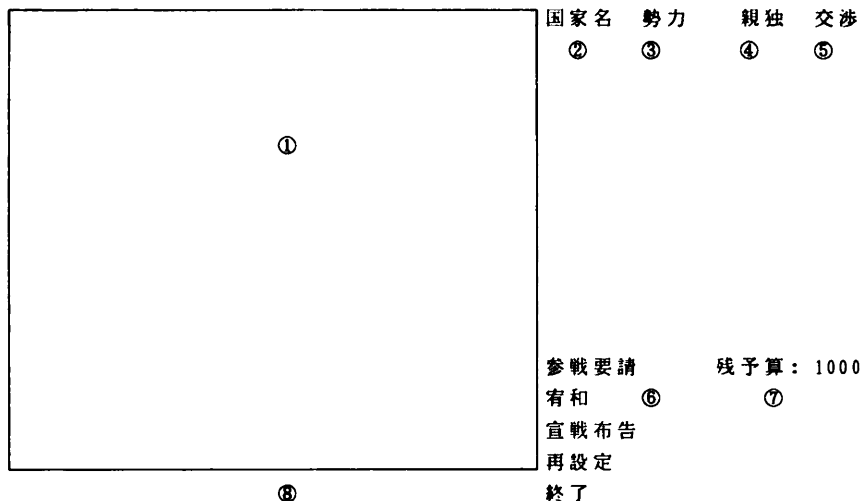
○参戦要請
○宥和
○宣戦布告

[30.12]
１回の外交フェイズで行える外交交渉は、１カ国に対して１種類です。
「参戦要請」は枢軸国側中立国に対してのみ行えます。
「宥和」「宣戦布告」は連合国側中立国のみに対して行えます。
完全中立国、連合国、枢軸国に対しては外交は行えません。

[31.13]
外交は外務省の管轄です。外交交渉を行う時は、外務省の予算を消費します。

３０．２　外交フェイズの手順

[30.21]
外交フェイズに入ると「外交マップ」が表示されます。



①外交マップを表示します。
②ゲームに登場する全国家名を表示します。
③各国家の勢力を表示します。
④各国家の親独度を表示します。
⑤選択した外交交渉を表示します。
⑥プレイヤーはこの一覧の中から外交交渉を選択します。
⑦外務省の現在の予算額を表示します。
⑧各種メッセージを表示します。

[30.22]
反転カーソルで「参戦要請」「宥和」「宣戦布告」の中から、どの外交交渉を行うのかを選択します。

[30.23]
外交交渉を選択すると、次に交渉を行う国家を選択します。参戦要請は枢軸国側中立国に、宥和と宣戦布告は連合国側中立国に対してのみ行えます。

- ○参戦要請を1回行うのに必要な予算は30です。
  参戦要請が成功すると親独度は1アップします。失敗しても、使われた予算は戻りません。
- ○宥和を1回行うのに必要な予算は50です。
  宥和が成功すると親独度の低下を抑えることができます。失敗しても、使われた予算は戻りません。
- ○宣戦布告を行うと、対象国は連合国になります。宣戦布告には予算は必要ありません。

「再設定」を選択すると、外交交渉の設定をし直すことができます。
「終了」を選択すると外交交渉の選択を終了し、そのターンの交渉の結果や他国の親独度変化などが表示されます。

[30.24]
親独度が99になった国家は枢軸国として参戦します。0になると連合国として参戦します。

[30.25]
前のターンに司令部を占領された大国（9．2項参照）や、領有する根拠地を全て占領された小国（7．4項参照）は、次のターンの外交フェイズに勢力が「講和」「不参戦」「滅亡」に変わります。

３１　海軍フェイズ

３１．１　海軍フェイズとは

[31.11]
海軍フェイズに入ると、海域マップが表示されます。海軍フェイズでは、海域マップ上で艦隊や潜水隊の編成、移動、戦闘などを行います。
海軍フェイズ終了時に各海域の制海率が決定されます。
制海率は次のターンの海軍フェイズ終了時に決定されるまで有効です。

[31.12]
海軍フェイズの手順は、詳しくは第9章で説明します。

３２　西部戦線フェイズ

３２．１　西部戦線フェイズとは

[32.11]
西部戦線フェイズでは、西部戦線マップ上で軍や航空団の編成、補給、移動、戦闘、根拠地に対する建設や治安などのコマンドを行います。

[32.12]
西部、東部、南部の各戦線フェイズも、使用するマップが異なる以外は全く同じ手順で行います。

[32.13]
戦線フェイズの手順は、詳しくは第１０章で説明します。

第８章　生産フェイズ詳細

３３　生産フェイズの手順

３３．１　生産フェイズの概要

[33.11]
生産フェイズでは資源の採掘や加工、兵器の生産などを行います。生産フェイズは、以下のサブフェイズで構成されます。
○資源採掘サブフェイズ
○製鉄サブフェイズ
○精錬サブフェイズ
○精油サブフェイズ
○シャーシ生産サブフェイズ
○陸軍兵器生産サブフェイズ
○海軍兵器生産サブフェイズ
○空軍兵器生産サブフェイズ
○諜報局スパイ養成サブフェイズ

生産時の資源の流れについては、[8.31]項と[8.32]項の図を参照して下さい。
「資源採掘」「製鉄」「精錬」「精油」の各サブフェイズでは、採掘量や生産量は自動的に算出されます。
「シャーシ生産」「陸軍兵器生産」「海軍兵器生産」「空軍兵器生産」「諜報局スパイ養成」の各サブフェイズでは、生産数や種類はプレイヤーが設定します。

[33.12]
資源の採掘は、各根拠地の資源採掘量を合計して行います。
資源の加工や兵器の生産などは、各根拠地の工場生産力を合計して行います。
あるターンに使わなかった生産力を、次のターンに繰り越すことはできません。

[33.13]
各根拠地の採掘量や生産力は、その根拠地の国民士気によって以下の通り低下します。
　採掘量または生産力×（国民士気／１００）

例えば、国民士気が６０の根拠地は、採掘量や生産力が通常の６０％に低下します。国民士気が０の場合は、採掘や生産は行えません。

[33.14]
司令部との間に補給路が通じていない根拠地の採掘量や生産力は使用できません。

[33.15]
根拠地では、ストライキが発生する場合があります。
ストライキが発生した根拠地の採掘量や生産力は、そのターンは使用できません。ストライキはパルチザンとは異なり、部隊の有無に関係なく発生します。
ストライキの発生確率は、以下の通りです。

(治安度＋国民士気)	発生確率
１５０～	１％
１２０～１４９	５％
９０～１１９	１０％
６０～８９	１５％
３０～５９	２０％
０～２９	２５％

３３．２　資源の採掘と加工

[33.21]
資源採掘サブフェイズでは、石炭、鉄鉱石、ボーキサイト、セメント、石油を採掘します。
採掘する各資源について、以下の手順で採掘量を算出します。
○最大採掘量の算出
　全枢軸根拠地の中から各資源の採掘量を合計します。
　この値が「最大採掘量」になります。
○総採掘量の算出
　最大採掘量の低下による「総採掘量」を算出します。
　①[33.13]項の通り、国民士気による採掘量の修正を行います。
　②[33.14]項の通り、司令部に補給路が通じているかどうかを判定します。
　③[33.15]項の通り、採掘する各根拠地に対してストライキ発生の判定を行います。

[33.22]
実際に採掘される資源の量は、「最大採掘量」ではなく「総採掘量」分です。
採掘された各資源は、国家資源備蓄にストックされます。

資源種類	最大採掘	可能採掘	備蓄総量
鉄	①	②	③
石炭			
鉄鉱石			
ﾎﾞｰｷｻｲﾄ			
ｾﾒﾝﾄ			
石油			
ｱﾙﾐ			

①採掘量の合計
②国民士気、ストライキ、補給路の判定によって算出した「総採掘量」
③現在の国家資源備蓄のストック

[33.23]
資源採掘サブフェイズが終了したら、「製鉄」「精錬」「精油」の各サブフェイズに移ります。
ここでは、国家資源備蓄の各資源を消費して鉄、アルミ、燃料を生産します。

[33.24]
生産を行う各工場について、以下の手順で生産力を算出します。
○最大生産力の算出
全枢軸根拠地の中から各工場の生産力を合計します。
この値が「最大生産力」になります。
○総生産力の算出
最大生産力の低下による「総生産力」を算出します。
①[33.13]項の通り、国民士気による生産力の修正を行います。
②[33.14]項の通り、司令部に補給路が通じているかどうかを判定します。
③[33.15]項の通り、工場のある各根拠地に対して、ストライキ発生の判定を行います。

工場種類	最大生産	可能生産
製鉄所	①	②
精錬所		
精錬所		
精油所		

①生産力の合計
②国民士気、ストライキ、補給路の判定によって低下した「総生産力」

[33.25]
各工場の総生産力を使って、以下の資源を生産することができます。
○製鉄所の生産力1につき、鉄鉱石（10）と石炭（10）を消費して鉄（50）を生産。
○精錬所の生産力1につき、ボーキサイト（10）を消費してアルミ（10）を生産。
○精油所の生産力1につき、石油（10）を消費して燃料（200）を生産。

[33.26]
たとえ生産力が残っていても、生産に必要な資源がなければ生産は行えません。逆の場合も同様です。

[33.27]
生産された資源は、国家資源備蓄にストックされます。

33.3 シャーシの生産

[33.31]
シャーシ生産サブフェイズでは、国家資源備蓄の鉄を消費してシャーシを生産します。
また、現在国家資源備蓄にあるシャーシを解体し、鉄に戻すこともできます。

[33.32]
シャーシの生産力は、以下の手順で算出します。
○最大生産力の算出
全枢軸根拠地の中からシャーシ工場の生産力を合計します。
この値が「最大生産力」になります。
○総生産力の算出
最大生産力の低下による「総生産力」を算出します。
①[33.13]項の通り、国民士気による生産力の修正を行います。
②[33.14]項の通り、司令部に補給路が通じているかどうかを判定します。
③[33.15]項の通り、工場のある各根拠地に対して、ストライキ発生の判定を行います。

シャーシ名	資材	工数	備蓄	車両名
	①	②	③	④

①シャーシ1個の生産に必要な鉄
②シャーシ1個の生産に必要な生産力
③現在の国家資源備蓄の在庫数
④シャーシを使って生産できる車両名

[33.33]
シャーシの生産手順は、以下の通りです。
○シャーシの生産
①総生産力の算出後、シャーシの一覧が表示されます。未開発のため生産できないシャーシは、赤で表示されます。反転カーソルでシャーシを選択すると、生産数の入力に移ります。
②シャーシの生産数を入力すると、(生産数×資材)分の鉄と(生産数×工数)分の生産力を消費します。

シャーシを選択せずに［ＥＳＣ］キーを押すと、シャーシの生産を終了してシャーシの解体に移ります。

○シャーシの解体

①「シャーシを解体しますか？」のメッセージが表示されます。
「はい」を選択するとシャーシの解体を行います。反転カーソルでシャーシを選択すると、解体数の入力に移ります。

②シャーシの解体数を入力すると、（解体数×資材）分の鉄が国家資源備蓄に繰り込まれます。一度に解体できるシャーシ数には制限はありません。

「いいえ」を選択すると、シャーシ生産サブフェイズを終了します。

[33.34]
たとえ生産力が残っていても、生産に必要な鉄がなければ生産は行えません。
逆の場合も同様です。

[33.35]
生産されたシャーシは、国家資源備蓄にストックされます。

３３．４　陸戦兵器の生産

[33.41]
陸軍生産サブフェイズでは、国家資源備蓄の鉄とシャーシの在庫を消費して陸戦兵器を生産します。
また、現在総司令部予備にある陸戦兵器を解体し、シャーシと鉄に戻すこともできます。

[33.42]
陸戦兵器の生産力は、以下の手順で算出します。

○最大生産力の算出

全枢軸根拠地の中から陸戦兵器工場の生産力を合計します。
この値が「最大生産力」になります。

○総生産力の算出

最大生産力の低下による「総生産力」を算出します。

①[33.13]項の通り、国民士気による生産力の修正を行います。

②[33.14]項の通り、司令部に補給路が通じているかどうかを判定します。

③[33.15]項の通り、工場のある各根拠地に対して、ストライキ発生の判定を行います。

略称	F	P	R	L	D	M	A	資材	工数	ｼｬｰｼ	総司
	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪

①砲撃火力　⑤防御力
②砲撃貫徹　⑥機動力
③砲撃射程　⑦対空火力
④銃撃火力
⑧1ユニットの生産に必要な鉄
⑨1ユニットの生産に必要な生産力
⑩生産に必要なシャーシの種類と在庫数（車両のみ）
⑪現在の総司令部予備の在庫数

[33.43]
「車両」タイプの陸戦兵器を生産するためには、鉄とシャーシの両方が必要です。どのシャーシからどの陸戦兵器が生産できるかは、第１４章の「シャーシデータ」を参照して下さい。「火砲」タイプの生産には、シャーシは必要ありません。

[33.44]
陸戦兵器の生産手順は、以下の通りです。

○陸戦兵器の生産

①総生産力の算出後、陸戦兵器の一覧が表示されます。未開発のため生産できない陸戦兵器は、赤で表示されます。反転カーソルで陸戦兵器を選択すると、生産数の入力に移ります。

②陸戦兵器の生産数を入力すると、（生産数×資材）分の鉄と（生産数×工数）分の生産力を消費します。
車両タイプの場合、生産に必要なシャーシも生産数と同数消費します。

陸戦兵器を選択せずに［ＥＳＣ］キーを押すと、陸戦兵器の生産を終了して陸戦兵器の解体に移ります。

○陸戦兵器の解体

①「陸戦兵器を解体しますか？」のメッセージが表示されます。
「はい」を選択すると陸戦兵器の解体を行います。反転カーソルで陸戦兵器を選択すると、解体数の入力に移ります。

②陸戦兵器の解体数を入力すると、（解体数×資材）分の鉄が国家資源備蓄に繰り込まれます。車両タイプの場合、鉄と一緒に解体数と同数のシャーシが国家資源備蓄に繰り込まれます。一度に解体できる陸戦兵器数には、制限はありません。
「いいえ」を選択すると陸軍兵器生産サブフェイズを終了します。

[33.45]
たとえ生産力が残っていても、生産に必要な鉄やシャーシがなければ生産は行えません。逆の場合も同様です。

[33.46]
生産された陸戦兵器は、総司令部予備にストックされます。

33．5　艦船の生産

[33.51]
海軍生産サブフェイズでは、国家資源備蓄の鉄を消費して艦船を建造します。
また、「予備艦」「建造中」の艦船および「健在」状態で根拠地に入港中の艦船を解体し、鉄に戻すこともできます。
海軍生産サブフェイズは他の生産サブフェイズとは異なり、毎月の２週、４週ターンのみ行います。
イタリアは小国なので、兵器は生産しません。イタリアが枢軸国として参戦した時、プレイヤーはイタリアの艦船の生産が行えるようになります。

[33.52]
大型艦は、陸戦兵器や航空機とは異なり１ターンでは建造できません。艦船を建造するためには「造船」を何度も行う必要があります。建造に必要な造船の回数は、艦船のステップ数によって異なります。

[33.53]
艦船の生産力は、以下の手順で算出します。

○最大生産力の算出

全枢軸根拠地の中から造船所の生産力を合計します。
この値が「最大生産力」になります。

○総生産力の算出

最大生産力の低下による「総生産力」を算出します。
①[33.13]項の通り、国民士気による生産力の修正を行います。
②[33.14]項の通り、司令部に補給路が通じているかどうかを判定します。
③[33.15]項の通り、工場のある各根拠地に対して、ストライキ発生の判定を行います。

ｸﾗｽ	艦名		全	現
①	②	③	④	⑤

①艦船のクラス名
②艦船の艦名
③艦種
④総ステップ数（上部ステップ＋下部ステップ）
⑤現在造船済みのステップ数

[33.54]
総生産力２０につき１回の造船が行えます。
１隻の艦船に対して、毎サブフェイズに１回の造船が可能です。
１回造船を行うと、艦船の現在ステップ数は１アップします。現在ステップ数が総ステップ数と等しくなった時に建造は終了します。例えば総ステップ数が２８の艦船を建造する時、完成するまでに２８回の造船を行う必要があります。海軍生産サブフェイズは毎月２週と４週ターンだけなので、完成までに２８×２＝５６ターンを要します。
小型艦はステップ数は持ちません。造船を行ったターンに完成します。

[33.55]
艦船の生産手順は、以下の通りです。

○艦船の建造

①総生産力と可能造船数を算出後、未完成の艦船の一覧が表示されます。
未開発のため建造できない潜水艦は、表示されません。
反転カーソルで造船を行う艦船を選択すると、その艦船の「現在ステップ数」が１アップします。小型艦の場合はその場で完成します。

②造船を行うと、その艦船の「ステップ規模」分の鉄を消費します。

艦船を選択せずに［ＥＳＣ］キーを押すと、艦船の生産を終了して艦船の解体に移ります。

○艦船の解体

①「艦船を解体しますか？」のメッセージが表示されます。
「はい」を選択すると艦船の解体を行います。建造中か海軍予備もしくは入港中の艦隊にいる艦船の一覧が表示されるので、反転カーソルで解体する艦船を選択します。洋上にいる艦隊の艦船は、解体できません。

②選択した艦船は解体され、その艦船の（現在ステップ数×ステップ規模）分の鉄が国家資源備蓄に繰り込まれます。
解体された艦船を再び建造することはできません。
解体は１ターンで完了します。解体できる隻数には制限はありません。
洋上にいる艦隊の艦船および一切の小型艦は解体できません。

「いいえ」を選択すると、海軍生産サブフェイズを終了します。

[33.56]
たとえ建造可能な隻数が残っていても、建造に必要な鉄がなければ生産は行えません。逆の場合も同様です。

[33.57]
建造が終了した艦船は「未完成」状態から「予備艦」状態になり、海軍予備にストックされます。

33．6　航空機の生産

[33.61]
航空機生産サブフェイズでは、国家資源備蓄のアルミの在庫を消費して航空機を生産します。
また、現在総司令部予備にある航空機を解体し、アルミに戻すこともできます。

[33.62]
航空機の生産力は、以下の手順で算出します。
○最大生産力の算出
　全枢軸根拠地の中から航空機工場の生産力を合計します。
　この値が「最大生産力」になります。
○総生産力の算出
　最大生産力の低下による「総生産力」を算出します。
　①[33.13]項の通り、国民士気による生産力の修正を行います。
　②[33.14]項の通り、司令部に補給路が通じているかどうかを判定します。
　③[33.15]項の通り、工場のある各根拠地に対して、ストライキ発生の判定を行います。

略称	M	D	F	B	H	夜	航続	資	工	総司
	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩

①機動力　⑤爆弾命中率
②防御力　⑥夜間飛行可否
③対空火力　⑦航続半径
④爆弾搭載数
⑧１機の生産に必要なアルミ
⑨１機の生産に必要な生産力
⑩現在の総司令部予備の在庫数

[33.63]
航空機の生産手順は、以下の通りです。
○航空機の生産
　①総生産力の算出後、航空機の一覧が表示されます。未開発のため生産できない航空機は、赤で表示されます。反転カーソルで航空機を選択すると、生産数の入力に移ります。
　②航空機の生産数を入力すると、（生産数×資材）分のアルミと（生産数×工数）の生産力を消費します。

航空機を選択せずに［ＥＳＣ］キーを押すと、航空機の生産を終了して航空機の解体に移ります。

○航空機の解体

①「航空機を解体しますか？」のメッセージが表示されます。
「はい」を選択すると航空機の解体を行います。反転カーソルで航空機を選択すると、解体数の入力に移ります。

②航空機の解体数を入力すると、（解体数×資材）分のアルミが国家資源備蓄に繰り込まれます。一度に解体できる航空機数には、制限はありません。
「いいえ」を選択すると、航空機生産フェイズを終了します。

[33.64]
たとえ生産力が残っていても、生産に必要なアルミがなければ航空機の生産は行えません。逆の場合も同様です。

[33.65]
生産された航空機は、総司令部予備にストックされます。

３３．７　スパイの養成

[33.71]
諜報局スパイ養成サブフェイズでは、諜報局の予算を消費してスパイを養成します。

[33.72]
諜報局スパイ養成サブフェイズに入ると、「スパイを養成しますか？」のメッセージが表示されます。
「はい」を選択すると、養成するスパイ数を入力できます。養成するスパイ１名につき、諜報局予算２０を消費します。
「いいえ」を選択すると、諜報局スパイ養成サブフェイズを終了ます。

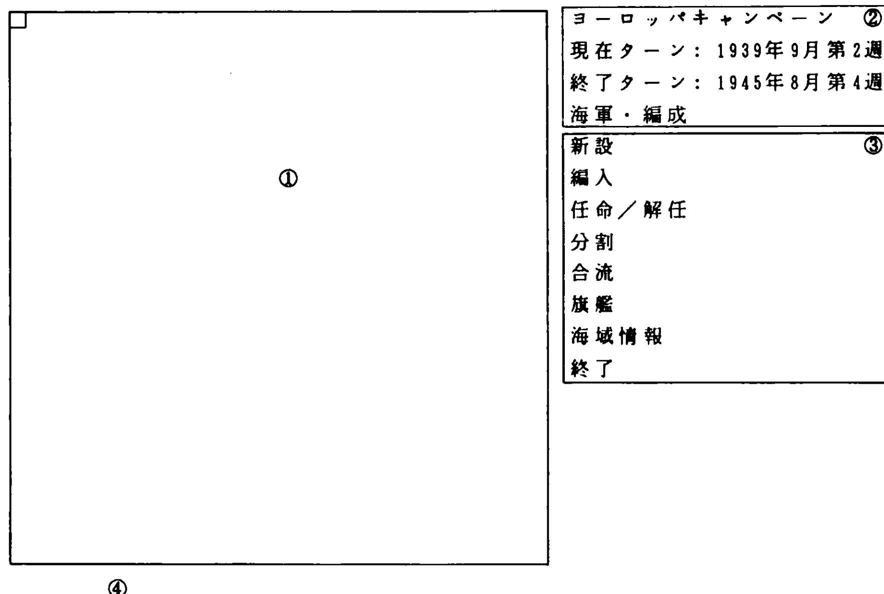
[33.73]
養成されたスパイは、諜報局予備にストックされます。

第９章　海軍フェイズ詳細

３４　海軍フェイズの手順

３４．１　海軍フェイズの概要

[34.11]
海軍フェイズでは、海域マップ上で海軍に関する作戦を行います。
海軍フェイズの画面は、次の通りです。



①海域マップを表示します。
②シナリオ名や日付など、現在のターンの情報を表示します。
③必要に応じて、現在選択できるコマンドメニューを表示します。
④各種メッセージを表示します。

[34.12]
本項では艦隊と潜水隊の両方を指す場合を、以降「部隊」と呼びます。

[34.13]
海軍フェイズは、それぞれ4つのサブフェイズで構成されます。

○編成サブフェイズ
　部隊の編成や分割、合流を行います。

○修理／補給サブフェイズ
　根拠地に入港中の部隊に対して補給や修理を行います。
　※このフェイズは自動的に処理されます。

○航海指示サブフェイズ
　各部隊に対して移動や入港、出航などの航海指示を行います。

○航海実行サブフェイズ
　各部隊は航海指示に従って移動します。
　海洋戦はこの時発生します。
　※このフェイズは自動的に処理されます。

[34.14]
各サブフェイズでは画面右側にコマンドの一覧が表示されるので、反転カーソルで使いたいコマンドを選びます。使えるコマンドはサブフェイズによって異なります。

34．2　編成サブフェイズ

[34.21]
編成サブフェイズでは、部隊の新設や艦船、指揮官の編入、任命などを行います。編成サブフェイズで使えるコマンドは、以下の通りです。

新設	合流
編入	旗艦
任命／解任	海域情報
分割	終了

各コマンドの使用回数に制限はありません。

[34.22]
「新設」を選択すると、海軍予備にストックされている艦船で新しく部隊を編成することができます。ドイツ軍部隊の新設は、軍港のあるドイツ領根拠地でのみ行えます。イタリア軍艦隊の新設は、軍港のあるイタリア領根拠地でのみ行えます（イタリアの参戦後）。
新設の手順は以下の通りです。

○「ドイツ艦隊」「イタリア艦隊」「潜水隊」の中から新設する部隊を選択します。

○現在未編成の部隊の一覧が表示されるので、新設する部隊のナンバーを選択します。
○新設を行う根拠地を選択します。
○画面右に海軍予備の艦船一覧が、画面左に新設する部隊が表示されます。
○「編入」「中止」「終了」の中からコマンドを選択します。
①「編入」を選択すると、海軍予備の艦船を部隊に配属することができます。反転カーソルで選択した艦船は部隊に移ります。
小型艦の場合は選択（左クリック）した回数分の隻数が配属されます。
［ＥＳＣ］キーでコマンド選択に戻ります。
②「中止」を選択すると、部隊の新設をキャンセルします。
③「終了」を選択すると、部隊の編成を終了します。

○編成が終了したら、反転カーソルで部隊の旗艦を設定します。

[34.23]
「編入」を選択すると、海軍予備の艦船をマップ上の部隊に編入することができます。ドイツ軍部隊への編入は、軍港のあるドイツ領根拠地でのみ行えます。イタリア軍部隊への編入は、軍港のあるイタリア領根拠地でのみ行えます。
ドイツの艦船はドイツ軍部隊に、イタリアの艦船はイタリア軍部隊にのみ編入できます。
編入の手順は以下の通りです。
○「ドイツ艦隊」「イタリア艦隊」「潜水隊」の中から編入を行う部隊を選択します。
○部隊の一覧が表示されるので、編入する部隊を選択します。
○画面右に海軍予備の艦船一覧が、画面左に編入する部隊が表示されます。
○「編入」「中止」「終了」の中からコマンドを選択します。
①「編入」を選択すると、海軍予備の艦船を部隊に配属することができます。反転カーソルで選択した艦船は部隊に配属されます。
小型艦の場合、選択（左クリック）した回数分の隻数が配属されます。
［ＥＳＣ］キーでコマンド選択に戻ります。
②「中止」を選択すると、編入をキャンセルします。
③「終了」を選択すると、編入を終了します。

○編入が終了したら、反転カーソルで部隊の旗艦を設定します。

[34.24]
「任命／解任」を選択すると、部隊に指揮官を配属するか、すでに配属されている指揮官を解任することができます。「任命／解任」が行えるのは根拠地にいる部隊のみです。

任命／解任の手順は以下の通りです。
〇「ドイツ艦隊」「イタリア艦隊」「潜水隊」の中から指揮官の任命／解任を行う部隊を選択します。
〇部隊の一覧が表示されるので、任命／解任を行う部隊を選択します。
①指揮官がすでに配属されている部隊を選択した場合、その部隊の指揮官を解任することができます。解任された指揮官は予備役になります。
②指揮官が配属されていない部隊を選択した場合、現在予備役の指揮官の一覧が表示されるので、新しく配属する指揮官を選択します。

[34.25]
「分割」を選択すると、部隊を分割して新しい部隊を新設することができます。
分割が行えるのは根拠地にいる部隊のみです。
すでに部隊数が最大（艦隊×３、潜水隊×３）の根拠地では分割は行えません。
分割の手順は以下の通りです。
〇「ドイツ艦隊」「イタリア艦隊」「潜水隊」の中から分割を行う部隊を選択します。
〇根拠地にいる部隊の一覧が表示されるので、分割を行う部隊を選択します。
〇現在未編成の部隊の一覧が表示されるので、新設する部隊のナンバーを選択します。
〇分割元の部隊と新設する部隊が画面の左右に表示されます。
〇「左から右へ移動」「右から左へ移動」「中止」「終了」の中からコマンドを選択します。
①「左から右へ移動」「右から左へ移動」を選択すると、艦船を移動することができます。反転カーソルで選択した艦船は他方の部隊に移ります。
小型艦の場合は選択（左クリック）した回数分の隻数が移動します。
［ＥＳＣ］キーでコマンド選択み戻ります。
②「中止」を選択すると、部隊の分割をキャンセルします。
③「終了」を選択すると、部隊の分割を終了します。

〇分割が終了したら、反転カーソルで部隊の旗艦を設定します。

[34.26]
「合流」を選択すると、２つの部隊間で艦船を移動させることができます。
合流が行えるのは同じ根拠地にいる部隊のみです。
合流の手順は以下の通りです。
〇「ドイツ艦隊」「イタリア艦隊」「潜水隊」の中から合流を行う部隊を選択します。
〇同じ根拠地にいる部隊の一覧が表示されるので、合流を行うもう一つの部隊を選択します。

○両部隊が画面の左右表示されます。部隊の分割と同様、「左から右へ移動」「右から左へ移動」「中止」「終了」の中からコマンドを選択します。
○合流が終了したら、反転カーソルで旗艦の設定を行います。

[34.27]
「旗艦」を選択すると、艦隊の旗艦を設定することができます。
旗艦設定の手順は、以下の通りです。
○「ドイツ艦隊」「イタリア艦隊」「潜水隊」の中から旗艦を設定する部隊を選択します。
○部隊の一覧が表示されるので、旗艦設定を行う部隊を選択します。
○部隊の艦船一覧が表示されるので、反転カーソルで旗艦を設定します。
小型艦を旗艦にした場合、そのクラスの1番艦が旗艦になります。

[34.28]
「海域情報」を選択すると、各種情報を見ることができます。海域情報には、「枢軸国海軍」「連合国海軍」「潜水隊」「天候表示」の4種類があります。
○枢軸軍艦隊
画面右に現在存在している枢軸軍艦隊の一覧を表示します。反転カーソルで特定の艦隊を選択すると、その艦隊の編成や提督などを一覧表示します。この時、更に特定の艦船を選択すると、その艦船の状態を表示します（大型艦の場合のみ）。
○連合軍艦隊
「枢軸国艦隊」同様、現在洋上にいる連合軍艦隊の一覧を表示します。表示する情報は、その艦隊のいる海域の海域偵察能力によって以下の通り変化します。根拠地にいる艦隊の情報を見ることはできません。

海域偵察能力	情報
0	一切表示されません
1～5	敵艦隊の有無、艦隊ナンバーを表示
6～10	大型艦、小型艦の隻数を表示
11～15	艦種（戦艦、巡洋艦、空母）を表示
16～20	クラス名、提督名を表示
21～30	個艦名を表示
31～	偵察能力、速力、各艦の状態を表示

○潜水隊
画面右に現在存在している潜水隊の一覧を表示します。反転カーソルで特定の潜水隊を選択すると、その潜水隊の潜水艦や潜水指揮艦を一覧表示します。この時、更に特定の潜水艦を選択すると、そのクラスの性能データを表示します。
○天候表示
各海域の現在の天候を表示します。

[34.29]
「終了」を選択すると、編成サブフェイズを終了して続く「修理／補給サブフェイズ」に移ります。

34.3 修理／補給サブフェイズ

[34.31]
「修理／補給サブフェイズ」は自動的に処理されます。
修理／補給サブフェイズでは、根拠地に入港中の部隊に対して以下の処理を行います。

○ステップ数が低下している艦船は、1ステップずつ修理されます。
（但し、ステップ数が最大ステップ数を上回ることはありません）
修理には鉄や造船所の生産力は必要ありません。

○搭載機数が低下している艦船は、搭載機数が最大まで回復します。

○各部隊の残航続力が最も短い艦と同じまで回復します。
（部隊の航続力は、部隊の中で最も航続の短い艦船と同じになります）

34.4 航海指示サブフェイズ

[34.41]
「航海指示サブフェイズ」では、プレイヤーは各部隊に対して「航海指示」を与えることができます。航海指示を与えられた各部隊は続く「航海実行サブフェイズ」において、航海指示の通りに行動します。

[34.42]
航海指示サブフェイズで使えるコマンドは、以下の通りです。

艦隊航海指示
潜水隊航海指示
海域情報
終了

各コマンドの使用回数に制限はありません。

[34.43]
「艦隊航海指示」を選択すると、画面右に枢軸軍艦隊の一覧が表示されます。
反転カーソルで特定の艦隊を選択すると、その艦隊に対して航海指示を行えます。

[34.44]
「潜水隊航海指示」を選択すると、画面右に枢軸軍潜水隊の一覧が表示されます。反転カーソルで特定の潜水隊を選択すると、その潜水隊に対して航海指示を行うことができます。

[34.45]
航海指示には、以下の5種類があります。

○移動

洋上の部隊を隣接する海域に移動させます。
（洋上の部隊に対してのみ指示可能）

○出港

根拠地の部隊を海域に移動させます。
（根拠地の部隊に対してのみ指示可能）

○哨戒

洋上の部隊は現在位置にとどまります。
（洋上の部隊に対してのみ指示可能）

○待機

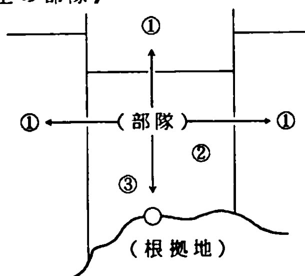
根拠地の部隊は現在位置にとどまります。
（根拠地の部隊に対してのみ指示可能）

○入港

洋上の部隊は現在の海域にある根拠地に入港します。
（洋上の部隊に対してのみ指示可能）

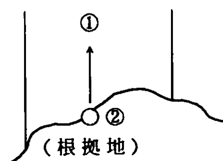
[34.46]
洋上の部隊と入港中の部隊に対する航海指示とその内容を以下に図示します。

《洋上の部隊》



①移動（隣接した海域に移動）
②哨戒（現在の海域にとどまる）
③入港（根拠地に入港）

《根拠地に入港中の部隊》



①出港（根拠地から海域に移動）
②待機（現在の根拠地にとどまる）

[34.47]
残航続が0の部隊は「移動」できません。「哨戒」と「入港」のみ行えます。

[34.48]
「海域情報」を選択すると、敵味方の部隊の情報を見ることができます。
表示の手順は[34.28]項と同様です。

[34.49]
「終了」を選択すると「航海指示サブフェイズ」を終了し、「航海実行サブフェイズ」に移ります。

34．5　航海実行サブフェイズ

[34.51]
「航海実行」サブフェイズでは、敵味方の部隊は航海指示サブフェイズで与えられた航海指示に従って、自動的に移動や入港などを行います。

[34.52]
航海実行サブフェイズでは、1部隊ずつ順に航海を行います（同時ではありません）。航海を行う順序は乱数で決定されます。

[34.53]
部隊が移動する場合、移動前にいた海域を「移動元海域」、移動を行う海域を「移動先海域」と呼びます。哨戒の場合、移動元と移動先は同一海域です。

[34.54]
ある部隊が根拠地に入港する時に、根拠地が部隊数が最大（艦隊×３、
潜水隊×３）だった場合その部隊は入港できず、その海域にとどまります。

[34.55]
ある部隊の航海実行時に移動元海域および移動先海域に敵部隊がいる場合、
「海洋戦」が発生する場合があります。海洋戦についてはルール第４４章で説明します。

34．6　海洋戦と制海率

[34.61]
全ての海洋戦が終了した時点で海域に残っている部隊と、その海軍フェイズ中に行われた海洋戦の結果から各海域の制海率が決定されます。制海率は次の海軍フェイズまで有効です。

[34.62]
制海率の算出方法は、海洋戦とともにルール第４４項で説明します。

３４．７　部隊の航続力

[34.71]
海軍フェイズ終了時に、洋上にいる部隊は「残航続」が１低下します。
この時すでに残航続が０になっている部隊は、燃料切れで全滅します。
部隊を全滅させないためには、その海軍フェイズ中に根拠地に入港させることが必要です。

[34.72]
すでに残航続が０でも、その海軍フェイズ中に根拠地に入港すれば燃料切れで全滅することはありません。
部隊の残航続は、根拠地に入港していれば次の海軍フェイズの修理／補給フェイズに最大まで回復します。

３４．８　アメリカの輸送船団

[34.81]
アメリカ軍の艦隊は、小型艦１６隻の他に、「輸送船」を最大１６隻持つことができます。輸送船を建造ができるのはアメリカだけです。

[34.82]
アメリカが連合国として参戦すると、イギリスに置かれたアメリカ軍欧州派遣軍司令部およびソ連領のアルハンゲリスクに対して、輸送船による兵器の輸送が行われます。

[34.83]
輸送船は陸戦兵器や航空機を輸送します。輸送船を含んだアメリカ軍の艦隊が欧州派遣軍司令部の根拠地に入港すると、入港した分の燃料や航空機、陸戦兵器がアメリカの司令部予備に繰り込まれます。同様に、アルハンゲリスクに入港した場合にはソ連の司令部予備に繰り込まれます。

[34.84]
アメリカの根拠地はマップ上には存在しません。アメリカの兵器はアメリカ本土の工業力に応じて生産され、輸送船で輸送されます。
アメリカの工業力を低下させることができるのは、ロケット攻撃フェイズに行う「Ａ１０ロケット」の攻撃だけです。

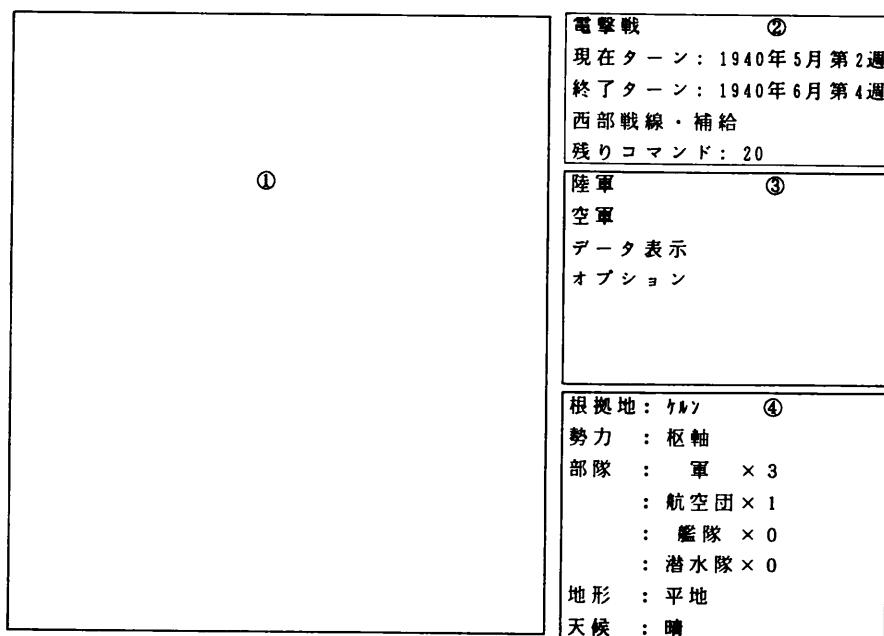
第１０章　戦線フェイズ詳細

３５　戦線フェイズの手順

３５．１　戦線フェイズの概要

[35.11]
戦線フェイズには、西部戦線フェイズ、東部戦線フェイズ、南部戦線フェイズの３種類があります。

[36.12]
各戦線フェイズの画面は、次の通りです。



①西部戦線、東部戦線、南部戦線の各マップを表示します。
②シナリオ名や日付など、現在のターンの情報を表示します。
③必要に応じて、現在選択できるコマンドメニューを表示します。
④必要に応じて、根拠地や部隊のデータを表示します。
⑤各種メッセージを表示します。

[36.13]
各戦線フェイズは、それぞれ4つのサブフェイズで構成されます。

○編成サブフェイズ
　　軍や航空団の新設、合流、分割などを行います。

○補給サブフェイズ
　　軍や航空団に対する兵器や燃料の補給、抽出を行います。

○作戦サブフェイズ
　　陸戦や爆撃、根拠地に対する宣伝や建設などを行います。

○整備サブフェイズ
　　航空団にある未整備機を整備します。
　　※このフェイズのみ、自動的に処理されます。

３６　コマンドの説明

３６．１　戦線フェイズのコマンド

[36.11]
各サブフェイズは、部隊や根拠地に対してコマンドを行うことによって進行します。各サブフェイズごとに決められたコマンド数を使い終わると、次のサブフェイズに移ります。

[36.12]
戦線マップ上にはマップカーソルが表示されます。
マップカーソルを根拠地に合わせてリターンキーを押すと、その根拠地に対してコマンドを行うことができます。
コマンド選択の手順は、下記の通りです。

①戦線マップ上でマップカーソルを移動します。
②マップカーソルを根拠地に合わせて、リターンキーを押します。
③画面右にコマンドメニューが表示されます。
④反転カーソルでコマンドを選択します（ＥＳＣキーで①に戻ります）。
⑤コマンド実行後、①に戻ります。

[36.13]
同じコマンドメニューでも、マップカーソルを合わせた根拠地によって使えないコマンドがあります。
例えば、陸軍や空軍のコマンドは枢軸国の軍や航空団がいない根拠地に対しては行えません。逆に、根拠地の情報を見るコマンドは、勢力を問わず全ての根拠地に対して行えます。
また、セーブや環境設定などのコマンドは、特定の根拠地を指定しなくても使えます。
コマンドメニュー中で使えないコマンドは、赤で表示されます。

[36.14]
コマンド選択時に［ＥＳＣ］キーを押すと、コマンド選択をキャンセルして、根拠地を選ぶ時点まで戻ります。

[36.15]
マップカーソルがマップ上にある状態で［ＥＳＣ］キーを押すと、コマンドを１回スキップします。作戦サブフェイズ（後述）で敵側に先にコマンドを使わせたい時などに使いますが、コマンド１回分損することになるので注意して下さい。

[36.16]
コマンドメニューの内容は、各サブフェイズによって異なります。
コマンドの種類についてはルール第３６．２および３６．３項で説明します。

３６．２　コマンドの種類

[36.21]
画面右に表示されるコマンドメニューは、サブフェイズによって選択できるコマンドが異なります。

サブフェイズごとのコマンドメニューの内容は、以下の通りです。
- ○編成サブフェイズ
  「陸軍」「空軍」「データ表示」「オプション」
- ○補給サブフェイズ
  「陸軍」「空軍」「データ表示」「オプション」
- ○作戦サブフェイズ
  「陸軍」「空軍」「建設」「宣伝」「治安」「諜報」「データ表示」「オプション」
- ○整備サブフェイズ
  （自動的に処理されるので、コマンドは行いません）

[36.22]
コマンドメニューからコマンドを選択した時、二次的なコマンドメニューが表示され、更にその中からコマンドを選択する場合があります。
例えば「データ表示」コマンドを選択した時、更に「根拠地」「天候」「部隊」などの中から表示するデータを選択する場合などです。

36．3　各サブフェイズのコマンド

[36.31]
この項では、戦線フェイズで使用するコマンドの一覧を紹介します。
◎がついているのは、根拠地を選択した時に最初にコマンドメニューに表示されるコマンドです。そこから分岐するのが、[36.22]項で説明した二次的なコマンドです。

[36.32]
編成フェイズで使用できるコマンドは、以下の通りです。
編成フェイズのコマンドについては、ルール第38項で説明します。

◎陸軍
- 新設（司令部予備の陸戦兵器で、新しい軍を編成）
- 分割（1個の軍を分割し、新しい軍を編成）
- 合流（2個の軍の間で、陸戦兵器を移動させる）
- 任命／解任（将軍を軍に配備するか、その逆）
- 改編（軍を装甲軍に指定するか、その逆）
- 昇格／降格（将軍を元帥にするか、その逆）

◎空軍
- 新設（司令部予備の航空機で、新しい航空団を編成）
- 分割（1個の航空団を分割して、新しい航空団を編成）
- 合流（2個の航空団の間で、航空機を移動させる）
- 任命／解任（航空指揮官を航空団に配備するか、その逆）

◎データ表示
- 根拠地（根拠地のデータを表示）
- 天候（現在の天候を表示）
- 部隊（軍、航空団、艦隊、潜水隊、司令部、指揮官を表示）
- 兵器（兵器のデータを表示）
- スケール（マップ上で距離を測定）
- マップ（他の戦線マップ、外交、海域マップを表示）
- 国家（国家資源備蓄、採掘量、生産力、人口を表示）
- 省庁（各省庁の状態を表示）

◎オプション ─┬ フェイズ終了（現在のサブフェイズを終了）
├ セーブ（セーブディスクにデータをセーブ）
├ ロード（シナリオデータ、セーブデータをロード）
├ 中止（ゲームを途中で中断）
└ 環境設定（各種環境設定）

[36.33]

補給サブフェイズで使えるコマンドは、以下の通りです。
補給フェイズのコマンドについては、ルール第３９項で説明します。

◎陸軍 ─┬ 配備（司令部予備から、軍に対して陸戦兵器を配備）
├ 抽出（軍から、司令部予備に陸戦兵器を抽出）
└ 処分（軍の陸戦兵器を処分）

◎空軍 ─┬ 配備（司令部予備から、航空団に対して航空機を配備）
├ 抽出（航空団から、司令部予備に航空機を抽出）
└ 処分（航空団の航空機を処分）

◎データ表示 ─┬ 根拠地（根拠地のデータを表示）
├ 天候（現在の天候を表示）
├ 部隊（軍、航空団、艦隊、潜水隊、司令部、指揮官を表示）
├ 兵器（兵器のデータを表示）
├ スケール（マップ上で距離を測定）
├ マップ（他の戦線マップ、外交、海域マップを表示）
├ 国家（国家資源備蓄、採掘量、生産力、人口を表示）
└ 省庁（各省庁の状態を表示）

◎オプション ─┬ フェイズ終了（現在のサブフェイズを終了）
├ セーブ（セーブディスクにデータをセーブ）
├ ロード（シナリオデータ、セーブデータをロード）
├ 中止（ゲームを途中で中断）
└ 環境設定（各種環境設定）

[36.34]

作戦サブフェイズで使えるコマンドは、以下の通りです。
作戦サブフェイズのコマンドについては、ルール第４０項で説明します。

◎陸軍 ─┬ 移動（隣接根拠地に軍を移動させる）
└ 陸戦（敵根拠地に対して陸戦を行う）

◎空軍 ─┬ 移動（隣接根拠地に航空団を移動させる）
└ 爆撃（敵根拠地に対して爆撃を行う）

◎建設 ── 陣地構築（根拠地の陣地能力をアップさせる）
├ 飛行場設営（根拠地の飛行場能力をアップさせる）
└ 工場増設（根拠地の工場の生産力をアップさせる）

◎宣伝 ── 街頭演説（根拠地の国民士気をアップ）
├ 演説会（根拠地の国民士気をアップ）
└ 党大会（根拠地の国民士気をアップ）

◎治安 ── 摘発（根拠地の敵スパイを排除）
├ 一斉検挙（根拠地の敵スパイを排除）
└ 統制強化（根拠地の治安度をアップさせる）

◎諜報 ── 潜入（敵根拠地にスパイを潜入させる）
├ テロ（敵根拠地の国民士気をダウンさせる）
└ 暗殺（敵根拠地の指揮官を暗殺）

◎データ表示 ── 根拠地（根拠地のデータを表示）
├ 天候（現在の天候を表示）
├ 部隊（軍、航空団、艦隊、潜水隊、司令部、指揮官を表示）
├ 兵器（兵器のデータを表示）
├ スケール（マップ上で距離を測定）
├ マップ（他の戦線マップ、外交、海域マップを表示）
├ 国家（国家資源備蓄、採掘量、生産力、人口を表示）
└ 省庁（各省庁の状態を表示）

◎オプション ── フェイズ終了（現在のサブフェイズを終了）
├ セーブ（セーブディスクにデータをセーブ）
├ ロード（シナリオデータ、セーブデータをロード）
├ 中止（ゲームを途中で中断）
└ 環境設定（各種環境設定）

[36.35]
整備サブフェイズにはコマンドはありません。各航空団の未整備機が自動的に整備されます。

36．4　コマンド回数の制限

[36.41]
各サブフェイズには、使えるコマンド回数が決められています。あるターンにコマンドを全く使わなかったとしても、その分の回数を次のターンに繰り越すことはできません。

コマンド回数を全て消費すると、そのサブフェイズは終了します。

[36.42]
コマンドには1回使うごとにコマンド回数を消費するもと、コマンド回数に関係なく何度でも使えるものの2種類があります。

[36.43]
コマンドには編成フェイズにおける「新設」「分割」などや、作戦フェイズにおける「移動」「陸戦」のように、サブフェイズ固有のコマンドがあります。
これらは、1回行うごとにコマンド回数を1回づつ消費します。
この他に、全てのサブフェイズ共通のコマンドがあります。
「データ表示」と「オプション」がこれです。
「データ表示」と「オプション」のコマンドは戦線フェイズを通じていつでも使えるので、これらを「共通コマンド」と呼びます。共通コマンドはコマンド回数を消費せず、何度でも行えます。

[36.44]
共通コマンドについては、ルール第37項で説明します。

37　共通コマンドの説明

37．1　共通コマンドとは

[37.11]
本項では、共通コマンドの「データ表示」と「オプション」コマンドについて説明します。これらのコマンドはコマンド回数を消費しないので、何度でも繰り返して行うことができます。

37．2　データ表示コマンド

[37.21]
「データ表示」コマンドで、根拠地や部隊などの各種データを表示することができます。
データ表示コマンドには、「根拠地」「天候」「部隊」「兵器」「スケール」「マップ」「国家」「省庁」の8項目があります。次項から、各項目について順に説明します。

[37.22]
「根拠地」を選択すると、根拠地の情報を見ることができます。
根拠地情報には3種類の表示方法があります。「現カーソル」「根拠地一覧」「根拠地検索」の中から、表示方法を選択して下さい。

○現カーソル

マップカーソルのある位置の根拠地の情報を表示します。
根拠地情報の表示中にもう一度リターンキーを押すと、根拠地にいる軍、航空団の内容を表示します。もう一度リターンキーを押すと、入港中の艦隊、潜水隊の一覧を表示します。

○根拠地一覧

戦線マップ上に存在する全ての根拠地の情報を一覧で表示します。
カーソルキーの左右で、表示する項目が変化します。反転カーソルで特定の根拠地を選択すると、「現カーソル」同様その根拠地の情報表示に移ります。

○根拠地検索

戦線マップを表示したまま、画面右に現在の戦線マップ上にある全根拠地名を一覧表示します。
反転カーソルを合わせた根拠地は、マップ上で位置を表すマーカーが表示されます。反転カーソルで特定の根拠地を選択すると、「現カーソル」同様その根拠地の情報表示に移ります。

[37.23]
「天候」を選択すると、各戦線マップおよび海域マップの天候を見ることができます。「西部」「東部」「南部」「海域」の中から、どのマップの天候を表示するのかを選択して下さい。

○西部

西部戦線マップ上に、気候区および現在の天候を表示します。

○東部

東部戦線マップ上に、気候区および現在の天候を表示します。

○南部

南部戦線マップ上に、気候区および現在の天候を表示します。

○海域

海域マップ上に、現在の天候を表示します。

[37.24]
「部隊」を選択すると、部隊のデータを見ることができます。
また、軍と航空団に配備されている兵器の序列変更も、ここで行います。
「軍」「航空団」「艦隊」「潜水隊」「司令部」「指揮官」の中から、表示するデータを選択して下さい。

○軍

軍のデータ表示には、「一覧表示」と「検索表示」の2種類があります。

①一覧表示

現在の戦線マップ上にいる軍の情報を一覧で表示します。
反転カーソルで特定の軍を選択すると、その軍に配備されている兵器と将軍の情報を表示します。
この時もう一度リターンキーを押すと、兵器の「序列変更」が行えます。軍に配備されている陸戦兵器（最大4種類）とその数が表示されるので、陸戦兵器2種類を選択して下さい。選択した陸戦兵器の序列が入れ替わります。

②検索表示

マップ画面の右側に、現在の戦線マップ上にいる軍の一覧を表示します。反転カーソルを特定の軍に合わせると、その軍のいる根拠地をマークで示します。特定の軍を選択すると、「一覧表示」同様、軍の内容を表示します。「序列変更」も行えます。

○航空団

航空団のデータ表示には、「一覧表示」と「検索表示」の2種類があります。

①一覧表示

現在の戦線マップ上にいる航空団の情報を一覧で表示します。
反転カーソルで特定の航空団を選択すると、その航空団に配備されている航空機と航空指揮官の情報を表示します。
この時もう一度リターンキーを押すと、航空機の「序列変更」が行えます。航空団に配備されている航空機（最大4種類）とその数が表示されるので、航空機2種類を選択して下さい。選択した航空機の序列が入れ替わります。

②検索表示

マップ画面の右側に、現在の戦線マップ上にいる航空団の一覧を表示します。反転カーソルを特定の軍に合わせると、その航空団のいる根拠地をマークで示します。特定の航空団を選択すると、「一覧表示」同様、航空団の内容を表示します。「序列変更」も行えます。

○艦隊

現在編成されている全ての艦隊の情報を一覧で表示します。
反転カーソルで特定の艦隊を選択すると、その艦隊に配属されている艦船と提督の情報を表示します。この時、更に特定の艦船を選択すると、大型艦の場合はその艦船の現在のステップ数や状態を表示します。
小型艦の場合はその艦船の性能データを表示します。

○潜水隊

現在編成されている全ての潜水隊の情報を一覧で表示します。

反転カーソルで特定の潜水隊を選択すると、その潜水隊に配属されている潜水艦と潜水指揮艦の情報を表示します。この時、更に特定の潜水艦を選択すると、その潜水艦の性能データを表示します。

○司令部

ドイツの総司令部予備、各戦線司令部予備、海軍予備および各国の司令部位置を表示します。

各司令部予備を選択すると、燃料、陸戦兵器、航空機のストックを表示します。海軍予備を選択すると予備の艦船を表示します。

司令部位置を選択すると、ドイツも含めた各大国の司令部根拠地名を一覧表示します。

この他に、「諜報局予備」として現在根拠地に潜入していないスパイ数を表示します。

○指揮官

将軍、航空指揮官、提督、潜水指揮官の各々のデータを一覧表示します。

反転カーソルで特定の指揮官を選択すると、その指揮官のグラフィックおよび所属する部隊の情報を表示します。

[37.25]

「兵器」を選択すると、ゲームに登場する各種兵器のデータを見ることができます。1兵器ごとに配属されている部隊と位置、ユニット数も、ここで調べることができます。

「陸戦兵器」「航空機」「艦船（クラス）」「艦船（個艦）」の中から、表示する兵器を選んで下さい。

○陸戦兵器

全ての陸戦兵器を一覧表示します。反転カーソルで特定の陸戦兵器を選択すると、その陸戦兵器のグラフィックおよび配備されている軍のデータ（位置、配備数など）を表示します。

○航空機

全ての航空機を一覧表示します。反転カーソルで特定の航空機を選択すると、その航空機のグラフィックおよび配備されている航空団のデータ（位置、配備数など）を表示します。

○艦船（クラス）

全てのクラスのデータを一覧表示します。反転カーソルで特定のクラスを選択すると、そのクラスのグラフィックおよび各個艦が配備されている艦隊データを表示します。

この時反転カーソルで特定の1隻を選択すると、その艦船の現在のステップ数や状態を表示します（大型艦の場合のみ）。

○艦船（個艦）

クラス表示と異なる点は、クラス全体ではなく艦船１隻ごとのデータを表示することです。反転カーソルで特定の１隻を選択すると、その艦船の現在のステップ数や状態を表示します。

[37.26]

「スケール」を選択すると、マップ上での距離を測ることができます。
「根拠地間距離表示」「航続半径表示」の中から、表示したい形式を選択して下さい。

○根拠地間距離表示

２つの根拠地間の距離を測定します。
マップカーソルで「始点根拠地」と「終点根拠地」をそれぞれ選択すると、選択した２つの根拠地間の距離を表示します。

○航続半径表示

ある根拠地を中心として、設定された半径の円周を表示します。
マップカーソルで表示の中心となる「基点根拠地」を選択し、次に表示する円周の半径を設定します。半径の設定は、次の手順で行います。

＋25
半径：　25km
－25

①反転カーソルを「＋25」か「－25」に合わせてリターンキーを押すと「半径」の数値が２５ずつ増減するので、表示したい数値に設定します。

②反転カーソルを「半径」の項目に合わせてリターンキーを押すと、基点根拠地を中心に、①で設定した半径の円周を表示します。

[37.27]

「マップ」を選択すると、各戦線マップおよび海域マップ、外交マップを見ることができます。「西部」「東部」「南部」「海域」「外交」の中から、表示するマップを選択して下さい。

○西部

西部マップを表示します。［ＥＳＣ］キーで元の画面に戻ります。

○東部

東部マップを表示します。［ＥＳＣ］キーで元の画面に戻ります。

○南部

南部マップを表示します。［ＥＳＣ］キーで元の画面に戻ります。

○海域

海域マップを表示します。海軍フェイズの「海域情報」コマンドと同様、枢軸軍艦隊、連合軍艦隊、潜水隊の情報を表示します。但し、海軍フェイズとは違って、個艦表示までは行いません。
［ＥＳＣ］キーで元の画面に戻ります。

○外交
　外交マップを表示し、他国の勢力や親独度などを一覧表示します。
　［ＥＳＣ］キーで元の画面に戻ります。

[37.28]
「国家」を選択すると、以下のデータを表示します。
○国家資源備蓄の資源在庫量
○シャーシの在庫量と各シャーシのデータ
○各資源の最大採掘量（採掘量合計）
　各資源の可能採掘量（国民士気による低下を加味した採掘量）
○各工場の最大生産力（生産力合計）
　各工場の可能生産力（国民士気による低下を加味した生産力）
○ドイツ領根拠地の人口合計と現在の徴兵年限、国民士気度の平均

[37.29]
「省庁」を選択すると、各省庁の予算額や閣僚の忠誠度を見ることができます。

３７．３　データ表示コマンドに関する注意事項

[37.31]
「現カーソル」で連合国根拠地のデータを表示した時、全ての情報が表示されるわけではありません。表示される情報は、その根拠地にいる枢軸国のスパイの数によって変化します。

[37.32]
スパイの数と表示される情報の関係は、以下の通りです。
○スパイのいない根拠地
　軍、航空団・・・・一切表示しません。
　艦隊、潜水隊・・・一切表示しません。
　その他・・・・・・工場の生産力、飛行場能力、国民士気、治安度、陣地能力以外の情報を表示します。
○スパイ１名の根拠地
　軍、航空団・・・・部隊名と指揮官名を表示します。
　艦隊、潜水隊・・・部隊名と指揮官名を表示します。
　その他・・・・・・工場の生産力、飛行場能力以外の情報を表示します。
○スパイ２名の根拠地
　軍、航空団・・・・兵器のタイプ、ユニット数まで表示します。
　艦隊、潜水隊・・・艦種、隻数を表示します。
　その他・・・・・・根拠地の情報は全て表示します。

○スパイ３名以上の根拠地

軍、航空団・・・・兵器名とユニット数まで表示します。
艦隊、潜水隊・・・大型艦の艦名、状態まで表示します。
その他・・・・・・根拠地の情報は全て表示します。

[37.33]
枢軸根拠地と隣接した根拠地の情報を表示する場合、陸路はスパイ２名に換算されます。
河越え陸路の場合は、スパイ１名に換算されます。
海路はスパイには換算されません。
例えば、河越え根拠地にスパイが２名いる場合、スパイ数は２名＋１＝３名に換算されます。

[37.34]
中立国根拠地に対するスパイの潜入はできませんが、中立国根拠地の情報は枢軸国根拠地と同様、全て見ることができます。

[37.35]
連合国の司令部にスパイが潜入している場合、開発が終了した兵器や完成した艦船名などが報告されます。
スパイが潜入している根拠地に敵部隊が移動してきた時や、そこから他の根拠地に移動した時には、そのつど報告されます。

[37.36]
シナリオ１とシナリオ２は初心者、中級者向けのシナリオです。全ての根拠地はスパイの有無に関係なく、スパイ３名と同様の情報を見ることができます。

３７．４　オプションコマンド

[37.41]
「オプション」コマンドで、データセーブや各種環境設定が行えます。
オプションコマンドには、「フェイズ終了」「セーブ」「ロード」「中止」「環境設定」の５項目があります。次項から、各項目について順に説明します。

[37.42]
「フェイズ終了」を選択すると、現在のサブフェイズを終了して次のサブフェイズに移ります。
プレイヤーが使えるコマンド回数は全てパスされますが、連合国は普通にコマンドを行います。フェイズ終了すると、そのサブフェイズ中はコマンドは行えません。但し、連合国の攻撃を受けた時には、通常通り戦闘を行えます。

現在のサブフェイズ中で、もうコマンドを使う必要のない時に使用して下さい。

[37.43]
「セーブ」を選択すると、ゲーム途中のデータをセーブすることができます。
1枚のセーブディスクには、10本のデータをセーブすることができます。
セーブの手順は、以下の通りです。

①ドライブBにブランクディスクかセーブディスクをセットして、リターンキーを押します。
②ブランクディスクの場合、自動的にフォーマットしてセーブディスクを作成します。セーブディスクをセットした場合、フォーマット済みなのでこの手順はありません。
③10本の中からセーブする項目を選択して、キーボードでセーブデータ名を入力します。
間違えた時は、[BS]キーで訂正できます。リターンキーを押すと、入力したデータ名でセーブされます。
④セーブが終了したら、ドライブBのセーブディスクをディスク4と交換して、リターンキーを押します。

[37.44]
「ロード」を選択すると、ゲーム途中でシナリオデータやセーブデータをロードすることができます。
ロードの手順は、以下の通りです。

①まず、シナリオデータをロードするのか、セーブデータをロードするのかを選択します。
②メッセージに従って、ドライブBにディスク2またはセーブディスクをセットして、リターンキーを押します。
③シナリオ名またはセーブデータ名が表示されるので、ロードするデータを選択します。リターンキーを押すと、ロードを行います。
④ロードが終了したら、ドライブBにディスク4をセットして、リターンキーを押します。

[37.45]
「中止」を選択すると、ゲームを途中で中断します。データをセーブしてから終わらせたい時は、データをセーブしてから中止して下さい。

[37.46]
「環境設定」を選択すると、ゲームの起動時に設定した環境設定を、ゲーム中に変更することができます。「BGM」「カーソル速度」「数値入力形式」「メッセージ表示時間」を設定して下さい。

３ ８　編成サブフェイズのコマンド

３８．１　編成サブフェイズの手順

[38.11]
編成サブフェイズでは、プレイヤーは２０回のコマンドを行うことができます。コマンド２０回を使い終わったら、連合国も同様に編成サブフェイズを行います。

[38.12]
編成サブフェイズ特有のコマンドには、「新設」「分割」「合流」「改編」「任命／解任」「昇格／降格」の６項目があります。これらは１回行うとコマンド１回を消費します。次項から、各項目について順に説明します。
（この他に、ルール第３７項で説明した共通コマンドがあります）

３８．２　新設コマンド

[38.21]
「新設」コマンドは、根拠地に新しく軍や航空団を編成するためのものです。部隊の新設は、戦線司令部から補給路の通じている枢軸国根拠地に対してのみ行えます。海路を補給路として使う場合、ルール第９．５項で説明した制限があるので注意して下さい。
新設できるのはドイツ軍部隊のみです。他の枢軸国部隊の新設は行えません。

[38.22]
新しい軍は、戦線司令部予備の燃料や陸戦兵器から編成されます。
新設の手順は、以下の通りです。
○マップカーソルで新設を行う根拠地を選択します。
○「新設」を選択すると現在未編成の軍の一覧が表示されるので、新設する軍のナンバーを選択します。
○軍と装甲軍どちらを新設するのかを選択します。
○戦線司令部予備の一覧が表示されるので、新設する軍に戦線司令部から燃料や陸戦兵器を配備します。

ﾄﾞｲﾂ19軍

燃料　：　0
司令官--------

（新しく編成する軍）

ドイツ西部戦線司令部
燃料　：　999999
ﾚﾀｲｸｳﾎｳ：　100
ﾎﾍｲ　：　100
ﾊｸｹﾞｷﾎｳ：　100

（戦線司令部予備にある燃料や陸戦兵器）

配備　終了

①「配備」を選択すると戦線司令部予備一覧に反転カーソルが移るので、配備する燃料や陸戦兵器を選択して配備数を入力します。
装甲軍の場合、車両タイプの陸戦兵器しか配備できないので注意して下さい。
配備できる数は、陸戦兵器が1種類につき１００ユニット、燃料が３０００まで入力可能です。
戦線司令部の根拠地で新設を行う場合、陸戦兵器が９９９ユニット、燃料が５００００（軍が持てる最大）まで入力可能です。
②「終了」を選択すると、配備を終了して次の手順に移ります。

○燃料と陸戦兵器の配備を終了すると、次に将軍の任命を行います。
現在予備役の将軍一覧が表示されるので、新設する軍に将軍を任命します。

指揮官選択
なし
ﾎﾞｯｸ

（現在予備役の将軍）

Lﾀｲｸｳﾎｳ：	100
ﾎﾍｲ　　：	100
ﾊｸｹﾞｷﾎｳ：	100
指揮官：	--------
燃料　：	3000
補給Lv：	9

（新しく編成する軍）

①任命したい将軍を選択して下さい。
②現在予備役の将軍がいない場合もしくは任命しない場合は、
「なし」を選択して下さい。

[38.23]
上記の手順が全て終わると「新設」を終了し、コマンドを1回消費します。
途中で［ＥＳＣ］キーを押すと、新設をキャンセルできます。

[38.24]
航空団の新設も同様の手順で行います。但し、航空団の場合は軍／装甲軍の選択と燃料の配備はありません。

[38.25]
1根拠地に新設できる軍、航空団は、1ターンつき各1個ずつです。
新設された軍や航空団に対しては、そのターン中「補給」「作戦」サブフェイズのコマンドは一切行えません。また、航空団を新設した場合、全航空機が未整備になります。

[38.26]
軍や航空団がすでに3個存在している根拠地では、新設は行えません。

38．3　分割コマンド

[38.31]
「分割」コマンドは、すでに存在している軍や航空団を分割して別の部隊を新設するためのものです。「分割」コマンドは、枢軸国根拠地に対してのみ行えます。新設とは異なり、戦線司令部に補給路が通じている必要はありません。
ドイツ以外の枢軸国部隊を分割することもできます。

[38.32]
新しい部隊は、分割を行う部隊の燃料や陸戦兵器から編成されます。
分割の手順は、以下の通りです。
○マップカーソルで分割を行う根拠地を選択します。
○「分割」を選択すると、画面右に根拠地にいる軍の一覧が表示されるので、どの軍を分割するかを選択します。
○次に現在未編成の軍の一覧が表示されるので、分割によって新設する軍を選択します。
○軍と装甲軍どちらを新設するのかを選択します。
○分割を行う2つの軍の内容が表示されるので、新設する軍に燃料や陸戦兵器を移動します。

ﾄﾞｲﾂ1軍	
ﾎﾍｲ	: 810
Lﾀｲｸｳﾎｳ	: 160
Lﾀｲｾﾝｼｬ	: 360
ﾊｸｹﾞｷﾎｳ	: 540
燃料	: 16000

（分割を行う軍）

ﾄﾞｲﾂ15軍	
	:
	:
	:
	:
燃料	:
司令官--------	

（分割により新設する軍）

移動	終了

①「移動」を選択すると、両部隊間で燃料や陸戦兵器、将軍を移動することができます。移動させる項目を選択して移動数を入力します。
移動できる数に制限はありません。但し、分割によって部隊のユニッ

ト総数が0になるような分割は行えません。
②「終了」を選択すると、部隊の分割を終了します。

[38.33]
上記の手順が全て終了すると「分割」を終了し、コマンドを1回消費します。途中で［ＥＳＣ］キーを押すと、分割をキャンセルできます。

[38.34]
航空団の分割も同様の手順で行います。但し、航空団の場合は軍／装甲軍の選択と燃料の配備はありません。

[38.35]
「分割」を行った軍や航空団に対しては、そのターン中「補給」「作戦」フェイズのコマンドは一切行えません。また、航空団の場合、全航空機が未整備になります。

[38.36]
軍や航空団がすでに3個存在しているか、または1個も存在していない根拠地では、分割コマンドは行えません。

３８．４　合流コマンド

[38.41]
「合流」コマンドは、同じ根拠地にいる2個の部隊の間で燃料や兵器を移動させるためのものです。「合流」コマンドは、枢軸国根拠地に対してのみ行えます。新設とは異なり、戦線司令部に補給路が通じている必要はありません。
ドイツ以外の枢軸国部隊を合流することもできますが、異なる国の部隊同士は合流できません。

[38.42]
合流は、同じ根拠地にいる2個の軍で行います。
合流の手順は、以下の通りです。
○マップカーソルで合流を行う根拠地を選択します。
○「合流」を選択すると画面右に根拠地にいる軍の一覧が表示されるので、合流を行う軍2個を選択して下さい。
○合流を行う両軍の内容が表示されるので、両軍の間で燃料と兵器を移動します。

ﾄﾞｲﾂ15軍
ﾎﾍｲ　　　：　810
Lﾀｲｸｳﾎｳ：　160
Lﾀｲｾﾝｼｬ：　360
ﾊｸｹﾞｷﾎｳ：　540
燃料　　：16000
司令官ﾎﾞｯｸ

（合流を行う片方の軍）

ﾄﾞｲﾂ16軍
ﾎﾍｲ　　　：　810
Lﾀｲｸｳﾎｳ：　160
Lﾀｲｾﾝｼｬ：　360
ﾊｸｹﾞｷﾎｳ：　540
燃料　　：16000
司令官--------

（合流を行うもう片方の軍）

移動　終了

①「移動」を選択すると両部隊間で燃料や陸戦兵器、将軍を移動することができます。移動させる項目を選択して移動数を入力します。
移動できる数に制限はありません。

②「終了」を選択すると、部隊の合流を終了します。合流によって、ユニット総数が0になった軍は解散します。

[38.43]
上記の手順が全て終了すると、「合流」を終了し、コマンドを1回消費します。途中で［ＥＳＣ］キーを押すと、合流をキャンセルできます。

[38.44]
航空団の合流も同様の手順で行います。但し、航空団の場合は燃料の移動はありません。

[38.45]
「合流」を行った軍や航空団に対しては、そのターン中「補給」「作戦」サブフェイズのコマンドは一切行えません。また、航空団の場合、全航空機が未整備になります。

[38.46]
合流を行うには、軍や航空団が2個以上必要です。軍や航空団が1個しか存在していないか、または1個も存在していない根拠地では、合流は行えません。

３８．５　任命／解任コマンド

[38.51]
「任命／解任」コマンドは、部隊に指揮官を任命するか、すでに任命されている指揮官を解任するためのものです。「任命／解任」コマンドは、枢軸国根拠地に対して行えます。任命／解任ができるのは枢軸国の将軍のみです。
指揮官は、同じ国籍の部隊にのみ任命できます。

[38.52]
任命が行えるのは、予備役の将軍のみです。逆に、解任された将軍は「予備役」になります。

[38.53]
「任命／解任」の手順は、以下の通りです。
○マップカーソルが任命または解任を行いたい軍のいる根拠地を選択します。
○「任命／解任」を選択すると、画面右に根拠地にいる軍の一覧が表示されるので、どの軍に対して任命／解任を行うかを選択します。
①将軍がすでに任命されている軍を選択した場合、その軍の将軍を解任することができます。
②将軍がまだ任命されていない軍を選択した場合、現在予備役の将軍一覧が表示されるので、新しく任命する将軍を選択します。

[38.54]
上記の手順が全て終了すると、「任命／解任」を終了し、コマンドを１回消費します。解任された将軍は予備役になります。途中で［ＥＳＣ］キーを押すと、任命／解任をキャンセルできます。

[38.55]
航空指揮官の任命／解任も同様の手順で行います。

３８．６　改編コマンド

[38.61]
「改編」コマンドは、軍のタイプを変更するためのものです。「軍」を「装甲軍」に、またはその逆の変更ができます。「改編」コマンドは、枢軸国根拠地に対して行えます。

[38.62]
「改編」の手順は、以下の通りです。
○マップカーソルで改編を行いたい根拠地を選択します。

○「改編」を選択すると、画面右に根拠地にいる軍の一覧が表示されるので、どの軍のタイプを変更するのかを選択します。
○改編を行うと、「軍」は「装甲軍」に、「装甲軍」は「軍」になります。「装甲軍」を「軍」に改編するのは自由にできますが、「軍」を「装甲軍」に改編するためには、その軍の全ての陸戦兵器が車両タイプでなければなりません。装甲軍についてはルール[13.28]項で説明した通りです。

[38.63]
改編する軍のタイプを選択すると、改編が行われ、コマンドを1回消費します。

[38.64]
改編が行えるのは軍だけです。航空団に対する改編はありません。

38．7　昇格／降格

[38.71]
「昇格／降格」コマンドは将軍を元帥に昇格させるか、元帥を将軍に降格するためのものです。「昇格／降格」コマンドはドイツの将軍にのみ行えます。

[38.72]
「昇格／降格」の手順は、以下の通りです。
○マップカーソルで昇格または降格を行いたい根拠地を選択します。
○「昇格／降格」を選択すると、画面右に将軍、元帥の一覧が表示されるので、どの将軍、元帥を昇格／降格するのかを選択します。
①将軍を選択した場合、その将軍を元帥に昇格することができます。
②元帥を選択した場合、その元帥を将軍に降格することができます。

[38.73]
上記の手順が全て終了すると「昇格／降格」を終了し、コマンドを1回消費します。途中で［ＥＳＣ］キーを押すと、昇格／降格をキャンセルできます。

[38.74]
将軍が元帥に昇格すると、戦意と忠誠度が1づつアップします。逆に元帥を将軍に降格すると、戦意と忠誠度が2づつ低下します。

[38.75]
昇格／降格が行えるのは、「健在」「療養」「軽傷」「負傷」「重傷」状態であるドイツの将軍または元帥だけです。現在軍に任命されているかどうかは関係ありません。
元帥は同時に5名まで存在できます。5名を越える昇格はできません。

３９　補給サブフェイズのコマンド

３９．１　補給サブフェイズの手順

[39.11]
補給サブフェイズでは、プレイヤーは２０回のコマンドを行うことができます。
補給サブフェイズのコマンドは、ドイツの軍、航空団に対してのみ行えます。
ドイツ以外の枢軸国部隊に対しては、コマンドは行えないので注意して下さい。
コマンド２０回を使い終わったら連合国も同様に補給サブフェイズを行います。

[39.12]
補給は、戦線司令部予備から補給路の通じている枢軸国根拠地に対してのみ行えます。海路を補給路として使う場合、ルール第９．５項で説明した制限があるので注意して下さい（但し、[39.14]項の例外があります）。

[39.13]
１回のコマンドで、１個の軍に対する「配備」「抽出」「処分」を行います。
補給は、戦線司令部予備と軍との間で行います。補給の手順は以下の通りです。
○マップカーソルで補給を行いたい根拠地を選択します。
○根拠地を選択すると、画面右に根拠地にいる軍の一覧が表示されるので、どの軍に対して補給を行うのかを選択します。
○次に指定した軍と戦線司令部予備の内容が表示されるので、「配備」「抽出」「処分」を行います。

ﾄﾞｲﾂ15軍	
ﾎﾍｲ	: 810
Lﾀｲｸｳﾎｳ	: 160
Lﾀｲｾﾝｼｬ	: 360
ﾊｸｹﾞｷﾎｳ	: 540
燃料	: 16000
司令官ﾎﾞｯｸ	

（補給を行う軍）

ﾄﾞｲﾂ西部戦線司令部	
燃料	: 999999
Lﾀｲｸｳﾎｳ	: 100
ﾎﾍｲ	: 100

（戦線司令部にある燃料や陸戦兵器）

配備	抽出	処分	終了

○「配備」を選択すると、戦線司令部予備から軍に対して燃料や陸戦兵器を移動させることができます。
戦線司令部予備一覧に反転カーソルが移るので、配備する燃料や陸戦兵器を選択して配備数を入力します。
装甲軍の場合、車両タイプの陸戦兵器しか配備できないので注意して下さい。
配備できる数は陸戦兵器が1種類につき１００ユニット、燃料が３０００ユニットまで配備可能です。
配備を行うのが戦線司令部の根拠地だった場合、陸戦兵器が９９９ユニット、燃料が５００００（軍が持てる最大）まで入力できます。

○「抽出」を選択すると、軍から戦線司令部予備に対して、燃料や陸戦兵器を移動させることができます。
軍の内容一覧に反転カーソルが移るので、抽出する燃料や陸戦兵器を選択して抽出数を入力します。抽出できる数は陸戦兵器が1種類につき１００ユニット、燃料が３０００まで入力可能です。
抽出を行うのが戦線司令部の根拠地だった場合、陸戦兵器９９９ユニット、燃料５００００ユニット（軍が持てる最大）まで入力可能です。

○「処分」を選択すると、軍の陸戦兵器を1種類づつ処分することができます。処分された陸戦兵器は廃棄されます。戦線司令部予備には移動しません。

○「終了」を選択すると、軍に対する補給を終了します。

※「配備」「抽出」は陸戦兵器1種類に対して、どちらか一方のみ行えます。

[39.14]
「処分」だけは、司令部に補給路が通じていなくても行えます。

[39.15]
「終了」を選択すると補給を終了し、コマンドを1回消費します。
途中で［ＥＳＣ］キーを押すと、補給をキャンセルできます。

[39.16]
航空団の補給も同様の手順で行います。但し、航空団の場合は燃料の配備はありません。補給された航空機は未整備機になります。

[39.17]
補給は、1個の軍や航空団に対して1ターンにつき1回しか行えません。補給サブフェイズのコマンド回数は２０回なので、最大２０個の部隊に対して補給が行えるわけです。

３９．２　補給サブフェイズの終了と部隊の解散

[39.21]
補給サブフェイズが終了した時点で、以下の部隊は状態が変化します。
○総ユニット数が１００未満の軍は、解散します。
○総ユニット数が１０未満の航空団は、解散します。
○補給レベルが０の軍は、ユニットの１／２が廃棄されます。

[39.22]
補給サブフェイズ終了時以外でも、総ユニット数が0になれば、その場で解散します。

[39.23]
軍が解散した時、その軍から戦線司令部まで補給路が通じていれば、解散した軍の陸戦兵器と燃料は戦線司令部予備にストックされます。航空団の場合も同様です。補給路が通じていない場合、燃料や兵器はストックされずに廃棄されます。海路を補給路として使う場合、ルール第９．５項で説明した制限があります。

[39.24]
部隊が解散した時、指揮官は補給路に関係なく予備役になります。

４０　作戦サブフェイズのコマンド

４０．１　作戦サブフェイズの手順

[40.11]
作戦サブフェイズでは、枢軸国と連合国が各々２０回ずつのコマンドを交互に行います。双方２０回のコマンドが終了したら、作戦サブフェイズは終了します。

[40.12]
作戦サブフェイズ特有のコマンドには、「陸軍」「空軍」「建設」「宣伝」「治安」「諜報」の６種類があります。これらは１回行うとコマンド１回を消費します。次項から、各項目について順に説明します。
（この他に、ルール第３７項で説明した共通コマンドがあります）

４０．２　陸軍コマンド

[40.21]
「陸軍」コマンドは、根拠地にいる軍が陸戦や移動を行うためのものです。
陸軍コマンドは、枢軸国の根拠地に対してのみ行えます。
陸軍コマンドを行うと、コマンドを１回消費します。
陸軍コマンドには、「移動」「陸戦」の２種類があります。

[40.22]
「移動」コマンドで、軍を隣接根拠地に移動させることができます。
移動を行う根拠地を「移動元根拠地」、移動の目的地を「移動先根拠地」
と呼びます。移動の手順は次の通りです。

①「移動」コマンドを選択すると移動元根拠地に隣接している全根拠地名の一覧が表示されるので、移動先根拠地を選択します。
軍が３個いる根拠地や連合国根拠地は、移動先には選択できません。

②移動先根拠地を選択すると、移動元根拠地にいる軍の一覧が表示されます。移動先根拠地にいる軍の数によってあと何個軍が移動可能かが表示されるので、移動を行う軍を選択します。すでに「作戦終了」状態の軍は、赤で表示され選択できません。

[40.23]
移動を行うためには、以下の条件が必要です。

○「１次可能」もしくは「２次可能」状態であること。
○補給レベルが２以上であること。
○補給レベルが３以上であること（装甲軍の第２次移動の場合）。
○海路を通じての移動は、制海率と天候の影響を受けます（第１３章「図表一覧」参照）。

移動を行った軍は「作戦終了」状態になります（装甲軍の第２次移動を除く）。

[40.24]
「陸戦」コマンドで、隣接根拠地に対する陸戦を行うことができます。

[40.25]
根拠地の占領は、陸戦によってのみ可能です。
陸戦の手順については、ルール第４２項で説明します。

４０．３　空軍コマンド

[40.31]
「空軍」コマンドは、根拠地にいる航空団が移動や爆撃を行うためのものです。
空軍コマンドは、枢軸国の根拠地に対してのみ行えます。
空軍コマンドを行うと、コマンドを１回消費します。
空軍コマンドには、「移動」「爆撃」の２種類があります。

[40.32]
「移動」コマンドで根拠地にいる航空団を隣接根拠地に移動させることができます。移動の手順は次の通りです。

①「移動」コマンドを選択すると移動元根拠地に隣接している全根拠地名の一覧が表示されるので、移動先根拠地を選択します。
航空団が３個いる根拠地や連合国根拠地は、移動先には選択できません。

②移動先根拠地を選択すると、移動元根拠地にいる航空団の一覧が表示されます。
移動先根拠地にいる航空団の数によってあと何個航空団が移動可能かが表示されるので、移動を行う航空団を選択します。この時、すでに「移動終了」状態の航空団は、赤で表示され選択できません。

[40.33]
移動を行うためには、以下の条件が必要です。
○「移動可能」状態であること
○海路を通じての移動は軍の移動と同様、制海率と天候の影響を受けます。

「移動」を行った航空団は「移動終了」状態になり、航空団に所属する航空機は全て未整備機になります。

[40.34]
「爆撃」コマンドで、敵根拠地に対する爆撃を行うことができます。

[40.35]
爆撃では連合国根拠地の陣地、工場、飛行場、軍を爆撃することができます。
爆撃およびこれに伴う空戦、防空戦の手順については、ルール第４３項で説明します。

４０．４　建設コマンド

[40.41]
「建設」コマンドは、根拠地の工場の生産力、飛行場能力、陣地能力をアップさせるためのものです。
建設コマンドは、枢軸国の根拠地に対してのみ行えます。
建設コマンドを行うと、コマンド回数を1回消費します。
シナリオ「電撃戦」「バルバロッサ作戦」では、建設コマンドは使いません。

[40.42]
建設コマンドは、同じ根拠地に対しては1ターンにつき1回しか行えません。
建設コマンドを行うと、建設省の予算および国家資源備蓄のセメントを消費します。
建設コマンドには、「陣地構築」「飛行場設営」「工場増設」の3種類があります。

[40.43]
「陣地構築」を行うと、根拠地の陣地能力が８～１２アップします。
1回の陣地構築で、建設省の予算１５と国家資源備蓄のセメント３００を消費します。

[40.44]
「飛行場設営」を行うと、根拠地の飛行場能力が８～１２アップします。
1回の飛行場設営で、建設省の予算２０と国家資源備蓄のセメント２００を消費します。

[40.45]
「工場増設」を行うと、根拠地の工場の生産力が８～１２アップします。
1回の工場増設で、建設省の予算２５と国家資源備蓄のセメント１００を消費します。

[40.46]
天候が「雨」「雪」の根拠地では、陣地、飛行場、工場のアップが通常の１／２になります。
「嵐」「吹雪」の根拠地では１／４になります。

40．5　宣伝コマンド

[40.51]
「宣伝」コマンドは、根拠地の国民士気をアップさせるためのものです。
宣伝コマンドは、枢軸国の根拠地に対してのみ行えます。
宣伝コマンドを行うと、コマンド回数を1回消費します。
シナリオ「電撃戦」「バルバロッサ作戦」では、宣伝コマンドは使いません。

[40.52]
宣伝コマンドは、同じ根拠地に対しては1ターンにつき1回しか行えません。
宣伝コマンドを行うと、宣伝省の予算を消費します。
宣伝コマンドには、「街頭宣伝」「演説会」「党大会」の3種類があります。

[40.53]
「街頭宣伝」を行うと、根拠地の国民士気が8～12アップします。
1回の街頭宣伝で、宣伝省の予算20を消費します。

[40.54]
「演説会」を行うと、根拠地の国民士気が16～24アップします。
1回の演説会で、宣伝省の予算50を消費します。

[40.55]
「党大会」を行うと、根拠地の国民士気が30アップします。
1回の党大会で、宣伝省の予算100を消費します。

[40.56]
天候が「雨」「雪」の根拠地では、国民士気のアップが通常の1／2になります。
「嵐」「吹雪」の根拠地では1／4になります。

40．6　治安コマンド

[40.61]
「治安」コマンドは枢軸国根拠地に潜入している連合国スパイを逮捕したり、治安度をアップするためのものです。
治安コマンドは、枢軸国の根拠地に対してのみ行えます。
治安コマンドを行うと、コマンド回数を1回消費します。
シナリオ「電撃戦」「バルバロッサ作戦」では、治安コマンドは使いません。

[40.62]
治安コマンドは、同じ根拠地に対しては１ターンにつき１回しか行えません。
治安コマンドを行うと、内務省の予算を消費します。
治安コマンドには、「摘発」「一斉検挙」「統制強化」の３種類があります。

[40.63]
「摘発」を行うと、根拠地の連合国スパイ１名を９０％の確率で逮捕します。
１回の摘発で、内務省の予算１０を消費します。

[40.64]
「一斉検挙」を行うと、根拠地の連合国スパイ全てを各４０％の確率で逮捕します。
１回の一斉検挙で、内務省の予算２０を消費します。

[40.65]
「統制強化」を行うと、根拠地の治安度が８～１２アップします。
１回の統制強化で、内務省の予算３０を消費します。

４０．７　諜報コマンド

[40.71]
「諜報」コマンドは、敵根拠地にスパイを潜入させて、国民士気を低下させたり指揮官を暗殺するためのものです。
諜報コマンドは、連合国根拠地に対してのみ行えます。
諜報コマンドを行うと、コマンド回数を１回消費します。
シナリオ「電撃戦」「バルバロッサ作戦」では、諜報コマンドは使いません。

[40.72]
諜報コマンドは、同じ根拠地に対しては１ターンにつき１回しか行えません。
諜報コマンドを行うと、諜報局の予算を消費します。
諜報コマンドには、「潜入」「テロ」「暗殺」の３種類があります。

[40.73]
「潜入」を行うと、連合国根拠地にスパイ１名を潜入させることができます。
１回の潜入で、成否に関わらず諜報局の予算１０と諜報局予備のスパイ１名を消費します。

[40.74]
「テロ」を行うと、連合国根拠地の国民士気が８～１２低下します。
テロを行えるのは、すでにスパイが潜入している連合国根拠地だけです。
１回のテロで、成否に関わらず諜報局の予算３０を消費します。

[40.75]
「暗殺」を行うと、連合国根拠地にいる指揮官1名を暗殺することができます。暗殺を行えるのは、すでにスパイが潜入している連合国根拠地だけです。
1回の暗殺で、成否に関わらず諜報局の予算50を消費します。

[40.76]
諜報コマンドの成功率は、根拠地の治安度によって変化します。

治安度	潜入成功率	テロ成功率	暗殺成功率
99	40%	30%	5%
80～98	50%	40%	10%
60～79	60%	50%	15%
40～59	70%	60%	20%
20～39	80%	70%	25%
19以下	90%	80%	30%

[40.77]
一度潜入させたスパイは、再び諜報局予備に戻ることはありません。但し、スパイの潜入している根拠地を占領した時は、諜報局予備に戻ります。
1つの根拠地に存在できるスパイ数は、最大9名までです。

[40.78]
「潜入」「テロ」「暗殺」を行った時、成否に関わらずスパイが逮捕されたかどうかを判定します。判定方法は前記の諜報コマンド成功率と同じです。

41 整備サブフェイズ

41.1 整備サブフェイズの手順

[41.11]
作戦サブフェイズが終了したら、整備サブフェイズに移ります。整備サブフェイズは自動的に処理されます。コマンドは行いません。

[41.12]
各航空団の「未整備機」は、整備サブフェイズに整備されて「整備機」に戻ります。1回の整備サブフェイズで、各航空団は未整備機200機を整備することができます。

[41.13]
航空団の航空機には「序列」があります。整備は序列の高いものから優先的に行われます。

では、ある航空団を例にあげて説明します。

略称	整備	未整備	(序列)
Bf109E	15	85	高
Bf110C	0	110	↑
Ju87B	65	35	↓
Ju88A1	0	50	低

この場合、序列はBf109E・Bf110C・Ju87B・Ju88A1の順です。従ってBf109Eから優先的に整備されます。1回の整備サブフェイズに整備できるのは２００機なので、整備サブフェイズ終了次には次のような状態になります。

略称	整備	未整備	
Bf109E	100	0	(８５機整備)
Bf110C	110	0	(１１０機整備)
Ju87B	70	30	(５機整備)
Ju88A1	0	50	(０機整備)

[41.14]
航空機の序列変更は、「データ表示」コマンドで航空団のデータ表示中に行います。変更手順はルール[37.24]項で説明した通りです。

[41.15]
序列変更を行えば、プレイヤーの任意の機種を優先的に整備することができます。例えば、ある航空団に戦闘機２００機、爆撃機２００機の未整備機がいた場合、次のターンに爆撃を行いたい時には爆撃機の序列を上げてやれば良いわけです。

第１１章　戦闘解決

４２　陸戦

４２．１　陸戦の概要

[42.11]
陸戦は、敵の隣接根拠地に対して軍が行うものです。
陸戦の結果、根拠地が占領されることがあります。

[42.12]
陸戦には、次の３種類の形態があります。
○野戦
　陸路を通じて行う陸戦
○渡河戦
　河越え陸路を通じて行う陸戦
○上陸戦
　海路を通じて行う陸戦

[42.13]
陸戦を行う根拠地を「攻撃元根拠地」、攻撃目標の根拠地を「攻撃先根拠地」と呼びます。
また、陸戦コマンドを行った側を「攻撃側」、攻撃を受けた側を「防御側」と呼びます。

[42.14]
陸戦を行うためには、以下の条件が必要です。
○軍が「１次可能」もしくは「２次可能」状態であること（野戦、渡河戦、上陸戦全て）。
○軍の補給レベルが３以上であること（野戦の場合）。
○軍の補給レベルが４以上であること（渡河戦の場合）。
○軍の補給レベルが５以上であること（上陸戦の場合）。
○攻撃元根拠地、攻撃先根拠地、海路のある海域の天候が「晴」であり、かつ海路のある海域の制海率が９０％以上であること（上陸戦の場合）。

[42.15]
陸戦を行うことができるのは「１次可能」もしくは「２次可能」の軍だけです。
陸戦を行った軍は「作戦終了」状態になります（装甲軍の２次移動を除く）。

４２．２　陸戦の手順

[42.21]
陸戦の手順は、以下の通りです。

《マップ画面》
- ○攻撃先根拠地選択
- ○攻撃部隊編成

《陸戦画面》
- ○戦意算出
- ○燃料消費
- ○故障判定
- ○第１ラウンド
  - 移動
    - （作戦命令選択）
    - （移動実行）
  - 戦闘
    - （砲撃戦闘）
    - （銃撃戦闘）
    - （白兵戦闘）
- ○第２ラウンド～第９ラウンド

４２．３　攻撃先根拠地選択と攻撃部隊編成

[42.31]
マップカーソルを攻撃元根拠地に合わせて「陸戦」コマンドを選択すると、まず攻撃先根拠地の選択と攻撃部隊の編成を行います。
手順は以下の通りです。

①攻撃先根拠地選択
攻撃元根拠地に隣接した根拠地の一覧が表示されるので、攻撃先根拠地を選択します。

②攻撃部隊編成
攻撃元根拠地にいる軍の一覧が表示されるので、攻撃に参加する軍を３個まで選択します。攻撃に参加する軍を「攻撃部隊」と呼びます。編成が終わったら「決定」を選択して下さい。

③中止・決定の選択
攻撃先根拠地を確認して下さい。リターンキーで陸戦に入ります。
［ＥＳＣ］キーで①の攻撃先選択に戻ります。

[42.32]
攻撃部隊の編成は、ルール[42.13]項で説明した通り補給レベルや天候などの制限を受けます。

[42.33]
部隊編成を行うのは攻撃側だけです。防御側は根拠地にいる全ての軍が陸戦に参加します。防御側にはルール[42.13]項の制限はありません。
防御側の場合、「作戦終了」状態の軍でも陸戦に参加することはできます。
また、防御側部隊は、「1次可能」「2次可能」の軍が「作戦終了」になることもありません(根拠地から退却した場合を除きます)。

[42.34]
攻撃部隊を編成し終わったら陸戦は開始され、「陸戦画面」に移ります。

[42.35]
陸戦が行われるのは攻撃先根拠地においてです。攻撃先根拠地の地形、天候などが戦闘に影響を与えます。また、防御側は攻撃先根拠地(つまり攻撃を受けている自分の根拠地)の陣地能力の恩恵を受けることができます。

42.4 陸戦の実行

[42.41]
1回の陸戦は、9回のラウンドで構成されます。1回のラウンドは、以下の手順で構成されます。

○移動
　(作戦命令選択)
　(移動実行)
○戦闘
　(砲撃戦闘)
　(銃撃戦闘)
　(白兵戦闘)

9ラウンド目が終わると陸戦は終了します。

[42.42]

陸戦画面は、以下の通り表示されます。

ｵﾗﾝﾀﾞ2軍　　戦意: 5　　ｵﾗﾝﾀﾞ3軍　　戦意: 5

------------作戦指揮:0　------------作戦指揮:0

NAME	F	P	R	L	D	M	VOL
ﾎﾍｲ	-	-	-	6	3	6	720
Lﾀｲｾﾝｼｬ	2	3	1	-	2	4	320
Lﾀｲｸｳﾎｳ	1	2	1	-	2	3	150
ﾊｸｹﾞｷﾎｳ	4	0	1	-	1	5	360

NAME	F	P	R	L	D	M	VOL
Lﾀｲｾﾝｼｬ	2	3	1	-	2	4	120
ﾔﾎｳ	6	2	2	-	2	2	500
ｼﾞｭｳﾎｳ	9	3	3	-	2	1	100
Hﾀｲｸｳﾎｳ	5	8	1	-	2	1	100

①

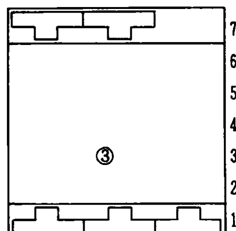
戦場:ｱﾙﾝﾍﾑ攻略戦

②

地形:平地　陣地:20

天候:雨　形態:野戦　射程:-

地表:2　ﾗｳﾝﾄﾞ:1



ﾄﾞｲﾂ9装甲軍
作戦命令を選択して下さい
進撃　停止　後退

④

NAME	F	P	R	L	D	M	VOL
PZ4D	4	4	1	3	2	3	140
PZ3E	2	3	1	3	2	3	350
PZ1	-	-	-	4	1	3	720
SD251/1	-	-	-	6	1	5	800

ﾄﾞｲﾂ9装甲軍　戦意:8

ｸﾞﾃﾞｰﾘｱﾝ　作戦指揮:4

NAME	F	P	R	L	D	M	VOL
ﾎﾍｲ	-	-	-	6	3	6	810
Lﾀｲｸｳﾎｳ	1	2	1	-	2	3	160
Lﾀｲｾﾝｼｬ	2	3	1	-	2	4	360
ﾊｸｹﾞｷﾎｳ	4	0	1	-	1	5	540

ﾄﾞｲﾂ10軍　戦意:5

------------作戦指揮:0

NAME	F	P	R	L	D	M	VOL
STG3G	4	4	1	-	4	3	50
ﾔﾎｳ	6	2	2	-	2	2	600
ｼﾞｭｳﾎｳ	9	3	3	-	2	1	200
Hﾀｲｸｳﾎｳ	5	8	1	-	2	1	100

ﾄﾞｲﾂ11軍　戦意:7

ｸﾙｰｹﾞ　作戦指揮:3

①連合国軍は画面上側に、枢軸国軍は画面下側ににそれぞれ表示されます。
　ＮＡＭＥ…略称、Ｆ…砲撃火力、Ｐ…砲撃貫徹、Ｒ…砲撃射程、
　Ｌ…銃撃火力、Ｄ…防御力、Ｍ…機動力、ＶＯＬ…ユニット数

②根拠地名や地形、現在のラウンド数などの情報が表示されます。

③両軍の部隊は、この「戦闘ゲージ」上で移動や射撃を行います。ゲージ右の数字はライン数を表します。ゲージは1ラインから7ラインまであります。移動したり距離を測る時は、このライン単位で行います。

④操作指示やメッセージは、このワク内に表示されます。

[42.43]

陸戦開始時には枢軸国軍が戦闘ゲージ上の1ライン目に、連合国軍が7ライン目に置かれます。軍はこの戦闘ゲージ上で移動、戦闘を行います。

[42.44]
陸戦画面に移ると、まず最初に「戦意算出」「燃料消費」「故障判定」を行います。

○戦意算出

各軍は陸戦開始時に戦意を算出します。戦意の算出は、以下の手順で行います。

①まず、陸戦開始時の補給レベルにより「基本戦意」が算出されます。
基本戦意の算出は、以下の通りです。

補給レベル	4以上	3	2	1	0
基本戦意	5	4	3	2	1

②軍に将軍がいる場合、基本戦意に将軍の戦意を加えることができます。
将軍の戦意を加えた値が、最終的な軍の戦意になります。
将軍がいない場合、基本戦意がそのまま軍の戦意になります。
基本戦意の最高は9、最低は1です。
戦意の低い軍は作戦命令選択に影響が出ます（[42.53]項参照）。

○燃料消費

陸戦に参加する軍は燃料を消費します。燃料消費は以下の手順で行います。

①攻撃側の軍は、ユニット総数の3倍の燃料を消費します。
②防御側の軍は、ユニット総数と同数の燃料を消費します。
但し、攻撃側全軍のユニット総数が防御側全軍ののユニット総数以下である時、防御側軍は燃料を消費しません。

○故障判定

歩兵を除く陸戦兵器は故障率を持っています。陸戦に参加する全陸戦兵器は故障率による故障判定を行い、故障したユニットは失われます。
但し、軍に将軍がいる時、将軍の指揮能力により故障率は低下します。
①装甲指揮能力1につき、車両タイプの故障率が3％づつ低下。
②砲兵指揮能力1につき、火砲タイプの故障率が3％づつ低下。
③歩兵は故障率を持たないので、故障することはありません。

例えば、故障率15％の戦車100ユニットを持つ軍に装甲指揮能力2の将軍がいた場合、故障率は15－（2×3）＝9％になります。
また、故障の結果ユニット数が1を下回ることはありません。

[42.45]
戦意算出、燃料消費、故障判定が終了したら、第1ラウンドに移ります。以降は第9ラウンドまで、以下と同じ手順を繰り返します。
1回のラウンドは、「移動」と「戦闘」に分かれます。

42．5　作戦命令と移動

[42.51]
毎ラウンド開始時にプレイヤーは各軍に対して「作戦命令」を発行し、各軍は作戦命令に従って移動します。移動が終了したら各軍は射撃を行います（ルール第42．6項参照）。全ての射撃が終了したら、次のラウンドに移ります。

[42.52]
作戦命令には以下の4種類があります。

○進撃

「進撃」命令を発行した軍は、1ライン前進します。
枢軸国軍は7ライン目に向かって移動します。
連合国軍は1ライン目に向かって移動します。
敵側の軍がいるラインに入ったり、これを越えることはできません。

○停止

「停止」命令を発行した軍は、現在位置で止まります。

○後退

「後退」命令を発行した軍は、1ライン後退します。
枢軸国軍は1ライン目に向かって移動します。
連合国軍は7ライン目に向かって移動します。

○死守

「死守」命令を発行した軍は、戦意に関係なく陸戦終了まで現在位置で停止し続けます。
「死守」命令を発行できるのは防御側のみです。
1度「死守」命令を発行した軍は、陸戦が終了するまで作戦命令の発行はできません。

[42.53]
作戦命令には、その時の軍の戦意によって発行できないものがあります。
○攻撃側の場合、戦意2以下のものは「後退」しか発行できません。
○防御側の場合、戦意1以下のものは「後退」「死守」しか発行できません。
「死守」命令を発行した軍は、戦意が0になると毎ラウンド25％の確率で降伏します。軍が降伏した時、将軍は「捕虜」になります。

[42.54]
作戦命令の発行が全て終了したら、両軍は移動を行います。各軍の移動は次の順番で行います。

①後退する軍の移動
②停止する軍の移動
③死守する軍が降伏するかどうかの判定
④進撃する軍の移動

同じ作戦命令を発行された軍が複数あった場合、作戦指揮能力の高い将軍がいる軍から先に移動します。作戦指揮能力も同じ時は防御側の軍が先です。
「進撃」命令を発行していても、移動先のラインに敵軍がいる場合は移動できず、元のラインに止まったままです。
但し、移動先のラインにいる敵軍が「停止」ではなく「後退」だった場合、前記の通り「後退」する軍の移動が先に行われます。従って「進撃」する側は、敵軍が後退して空いたラインに移動することができます。

[42.55]
1ライン目にいる枢軸国軍または7ライン目にいる連合国軍が更に後退した時、その軍は陸戦画面上から離脱します。一度陸戦画面から離脱した軍は、再び陸戦画面に戻ることはできません。

[42.56]
「進撃」「後退」命令によって軍が移動した場合、その軍に所属する陸戦兵器は「落伍」する可能性があります。
陸戦兵器が何ユニット落伍するかは、「落伍率」によって算出されます。落伍率はその陸戦兵器の機動力と根拠地の地表状態から算出されます。

落伍率(%)=(地表状態−陸戦兵器の機動力)×5

落伍したユニットは失われます。
但し、軍に将軍がいる時、将軍の指揮能力により落伍率は低下します。

①装甲指揮能力1につき、車両タイプの落伍率が3%づつ低下。
②砲兵指揮能力1につき、火砲タイプの落伍率が3%づつ低下。
③歩兵指揮能力1につき、歩兵タイプの落伍率が3%づつ低下。

例えば、地表状態4の根拠地で機動力2の戦車が移動した時の落伍率は、
(4−2)×5=10%になります。
この時装甲指揮能力2の将軍がいれば、落伍率は10−(2×3)=4%になります。
落伍判定は故障判定と異なり、1ライン移動するごとに行います。重戦車や重砲など、機動力の低い陸戦兵器は落伍しやすいので注意して下さい。

42．6　戦闘解決の手順

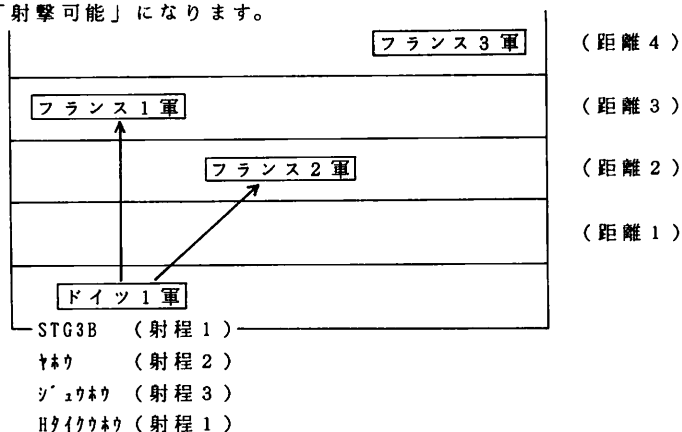
[42.61]
移動が終了した時点で両軍の戦闘を行います。
1回の戦闘は以下の手順で行います。

○砲撃戦闘
　　陸戦兵器の「火力」「貫徹力」を使って、射撃を行います。

○銃撃戦闘
　　陸戦兵器の「銃撃力」を使って、射撃を行います。

○白兵戦闘
　　歩兵による白兵戦を行います。

[42.62]
軍は、射程内の敵軍に対して射撃を行うことができます。1個の軍が射撃できるのは、いずれか1個の敵軍だけです。射撃を受ける側は、所属する全ての陸戦兵器が射撃目標になります。
陸戦兵器には各々「射程」があります。射程内に敵軍がいる陸戦兵器は射撃を行うことができます。1種類でも射撃を行える陸戦兵器を含んでいる軍は、「射撃可能」になります。



例えば、上図でドイツ1軍はフランスの1軍と2軍に対して射撃可能です。
フランス2軍に射撃できるのはﾔﾎｳとｼﾞｭｳﾎｳ、フランス1軍に射撃できるのはｼﾞｭｳﾎｳのみです。射程が4の兵器はないので、フランス3軍に対しては射撃はできません。

[42.63]
軍に将軍がいる場合、将軍の作戦指揮能力が高い軍から順に射撃を行います。
作戦指揮能力が同じか、両軍とも将軍がいない時は防御側が優先されます。

①攻撃側軍（将軍の作戦指揮能力は３）
②攻撃側軍（将軍の作戦指揮能力は２）
③攻撃側軍（将軍なし）
④防御側軍（将軍の作戦指揮能力は２）
⑤防御側軍（将軍の作戦指揮能力は１）
⑥防御側軍（将軍なし）

例えば、上記の６個軍が陸戦に参加している場合、戦闘の手順は次の通りになります。

○砲撃戦闘の射撃を①④②⑤⑥③の順で行います。
○銃撃戦闘の射撃を①④②⑤⑥③の順で行います。
○白兵戦を①④②⑤⑥③の順で行います。

[42.64]
射撃目標の決定は軍ごとに行います。敵軍の一覧が表示されるので、射撃する目標の敵軍を選択して下さい。敵軍にカーソルを合わせると、自軍の中で射撃を行える陸戦兵器が白で反転表示されます。射程距離外の敵軍は赤で表示され、射撃目標には選択できません。

[42.65]
砲撃戦闘は、兵器の「砲撃貫徹力」または「砲撃火力」を使って行います。射撃を受ける兵器は、「防御力」の高いものほど撃破されにくくなります。
「砲撃貫徹力」「砲撃火力」のどちらを使うかは、射撃目標によって異なります。砲撃戦闘の手順は、以下の通りです。

○射撃を行う１ユニットごとに、敵のどの陸戦兵器に命中したのかを決定します。目標の軍の中で「序列」が一番高い陸戦兵器には、他の陸戦兵器の２倍の確率で命中します。例えば、４種類の陸戦兵器を持つ軍を射撃する時には、序列が一番高いものに４０％、それ以降の３種類に各２０％ずつの命中率になります。
○砲撃貫徹力（または砲撃火力）と防御力の差が、「基本値」になります。

①車両タイプに命中した時
基本値＝砲撃貫徹力（ＡＰ）－防御力（ＤＰ）

②兵士、火砲タイプに命中した時
基本値＝砲撃火力（ＦＰ）－防御力（ＤＰ）

③射撃を受けたのが防御側の軍だった時、根拠地の陣地能力によって防御力がアップします。

陣地能力	防御力
０～１９	＋１
２０～３９	＋２
４０～５９	＋３
６０～７９	＋４
８０～９９	＋５

④射撃を受けたのが防御側の軍だった時、陸戦の戦闘形態によって防御力がアップします。

戦闘形態	防御力
野戦	なし
渡河戦	＋１
上陸戦	＋２

○上記の手順で算出された基本値によって、射撃を受けた陸戦兵器の撃破率を決定します。

基本値	撃破率（％）
－５以下	１
－４	５
－３	１０
－２	１５
－１	２０
０	２５
１	３０
２	３５
３	４０
４	４５
５以上	５０

○撃破率と乱数で撃破判定を行います。撃破された陸戦兵器は直ちに除去されます。

[42.66]
銃撃戦闘は兵器の「銃撃火力」を使って行います。銃撃を受ける兵器は「防御力」の高いものほど撃破されにくくなります。
銃撃戦闘は、距離１の（隣接した）敵軍に対してのみ行えます。
命中判定と撃破判定の手順は砲撃戦闘と同様です。但し、銃撃は「兵士」「火砲」タイプの陸戦兵器に命中した時のみ効果があります。「車両」タイプ

に命中した時は効果はありません。

[42.67]
白兵戦闘を行うことができるのは歩兵とパルチザンのみです。白兵戦闘の手順は、以下の通りです。

○白兵戦闘の命中判定は砲撃戦闘や銃撃戦闘と同様です。

○撃破判定の手順は、命中した陸戦兵器の種類によって決定されます。根拠地の陣地能力や戦闘形態は撃破率に影響しません。

①「車両」タイプ、「兵士」タイプに命中した場合
撃破率＝５％

②「火砲」タイプに命中した場合
撃破率＝１５％

○白兵戦闘を行う軍に将軍がいる場合、撃破率に将軍の歩兵指揮能力を加えることができます。また、科学兵器開発の結果、撃破率がアップします（ルール[25.64]参照）。

[42.68]
各戦闘（砲撃・銃撃・白兵）ごとに、射撃を受けた軍に対して戦意低下の判定を行います。
軍の戦意は、ユニット数の８％の損害を受けるごとに１低下します。但し、戦意が０未満になることはありません。
例えば、ユニット数１００の軍が砲撃戦闘で１９ユニット撃破された時、損害は１９％なので戦意は２低下します。次の銃撃戦闘で８ユニット撃破された場合、残り８１ユニットに対して９％の損害なので戦意は更に１低下します。
ユニット数が０になった軍は全滅し、陸戦画面上から消滅します。

[42.69]
戦意が低下した時、その軍にいる将軍は５％の確率で負傷します。負傷には「軽傷」「負傷」「重傷」「戦死」の４レベルがあります。どのレベルの負傷かは乱数で決定されます。負傷した将軍はただちに軍を離れます。
この時、軍の戦意は（損害による低下＋負傷した将軍の戦意）分低下します。
軍が全滅した時、将軍は無条件で「戦死」します。

42．7　陸戦の終了

[42.71]
以下の条件のいずれかを満たした時、陸戦は終了します。
○9ラウンドが全て終了した時
○攻撃側が根拠地を占領した時
○攻撃側の軍が陸戦画面上に1個も存在しなくなった時

[42.72]
陸戦は第1ラウンドから第9ラウンドまで行われます。第9ラウンドが終了した時点で陸戦は終了します。
但し、[42.73]項と[42.74]項の条件を満たしていれば、第9ラウンド以前でも陸戦は終了します。

[42.73]
攻撃側が根拠地を占領した時、陸戦は終了します。
○枢軸国が攻撃側だった場合、枢軸国の軍が1個でも7ライン目に到達すれば、根拠地は枢軸国に占領されます。
○連合国が攻撃側だった場合、連合国の軍が1個でも1ライン目に到達すれば、根拠地は連合国に占領されます。

[42.74]
攻撃側の全ての軍が全滅もしくは陸戦画面から離脱した時、根拠地の攻撃は失敗し陸戦は終了します。攻撃側の軍は攻撃元根拠地に戻ります。

[42.75]
第9ラウンド終了時までに攻撃側が根拠地を占領できなかった時、攻撃は失敗して攻撃側軍は攻撃元根拠地へ戻ります。

42．8　陸戦の結果

[42.81]
根拠地が占領された時、その根拠地にいた防御側の軍および航空団は、隣接する自軍根拠地に退却します。
退却は1個軍、1個航空団ずつ順に行います。占領された根拠地の隣接根拠地一覧が表示されるので、退却する根拠地を選択して下さい。
海路を通じて退却する場合は移動と同様、退却を行う根拠地と退却先の根拠地の天候が両方とも「晴」「雨」「雪」で、かつ海路のある海域の制海率が
70％以上でなければなりません。

[42.82]
1つの根拠地に存在できる軍と航空団は各3個ずつなので、この制限を越えるような退却は行えません。
また、Sミュンヘン（南部戦線）からNミュンヘン（西部戦線）への退却などのように、他のマップに退却することはできません。
退却できる根拠地がない場合、退却できない軍や航空団は降伏します。降伏した軍、航空団は消滅します。降伏した場合、将軍と航空指揮官は「捕虜」になります。
ドイツ軍の「元帥」が捕虜になった時、全枢軸国根拠地の国民士気が１０ずつ低下します。

[42.83]
退却を行った軍は「作戦終了」状態になります。
また航空団は「移動終了」状態になり、航空機は全て未整備になります。

[42.84]
陸戦が終了すると、各軍は再びユニット数と燃料から新しい補給レベルを算出します。従って、戦意が0になって画面上から離脱した軍でも、次に陸戦を行う時には改めて補給レベルと指揮官の戦意から戦意を算出するわけです。

[42.85]
根拠地を占領した時、攻撃側の軍は占領した根拠地へ自動的に移動します。
但し、占領する前に陸戦画面から離脱した軍は、攻撃元根拠地に戻ります。
根拠地が占領されなかった時、防御側の軍はたとえ陸戦画面から離脱していても、攻撃を受けた根拠地にそのままとどまることができます。

[42.86]
根拠地が占領された時、根拠地の状態は以下の通り変化します。

○根拠地の勢力の変化

根拠地の勢力は、占領した側の勢力と同じになります。
例えば枢軸国であるドイツの軍が、連合国であるフランス領の「セダン」を占領した時、セダンは連合国根拠地から枢軸国根拠地に変わります。
また、この後フランス軍がセダンを占領した時には、セダンは再び連合国根拠地に戻ります。

○国民士気と治安度の低下

根拠地の国民士気と治安度は、所属する国家と異なる勢力に占領された時、それぞれ0になります。
例えば「セダン」の領有権を持つのは、連合国であるフランスです。
セダンを枢軸国であるドイツが占領した時には、領有権を持つ国家の勢力と占領した側の勢力が異なるので、国民士気と治安度は0になります。

逆に連合国勢力であるイギリスがドイツ占領下のセダンを占領した場合、領有権を持つ国家の勢力と占領した国家の勢力が同じ連合国なので、国民士気と治安度の低下はありません。

○陣地能力の低下

陣地能力は、根拠地が占領されると無条件0になります。

○艦隊、潜水隊の降伏

根拠地が占領されると、根拠地に入港中の艦隊と潜水隊は無条件に降伏します。提督と潜水指揮官は捕虜になります。

[42.87]

占領された根拠地が司令部根拠地であった場合、占領された側がそのターン中に司令部根拠地を取り返すことができなければ、ルール第9．2項で説明した通り、占領された側は講和や降伏します。

[42.88]

攻撃側、防御側を問わず、陸戦に参加した全ての軍の将軍は経験値が1アップします。後退して陸戦画面から離脱した軍の将軍も同様です。攻撃側で根拠地を占領した軍の将軍のみ、経験値は2アップします。
但し、陸戦中に負傷した将軍には経験値のアップはありません。

[42.89]

将軍の経験値が10の倍数に達するごとに、装甲指揮能力、砲兵指揮能力、歩兵指揮能力、作戦指揮能力のいずれかが1アップします。但し、各指揮能力の上限は5までです。

４　３　爆撃

４３．１　爆撃の概要

[43.11]
爆撃は、航続半径内の敵根拠地に対して航空団が行うものです。
爆撃によって、根拠地の陣地能力、飛行場能力、生産力などを低下させることができます。また、敵の軍や航空団に対して損害を与えることもできます。

[43.12]
爆撃は陸戦とは異なり、航空団1個単位で行います。爆撃を行う航空団は、所属する整備機の中から爆撃を行うための「爆撃部隊」を編成します。従って爆撃は航空団の全航空機で行うのではなく、その時に応じた爆撃部隊を編成して行うものです。

[43.13]
爆撃を行う根拠地を「出撃根拠地」、爆撃目標の根拠地を「爆撃目標根拠地」と呼びます。

[43.14]
爆撃には「昼間爆撃」と「夜間爆撃」があります。
昼間爆撃では、「工場」「陣地」「飛行場」「軍」を爆撃することができます。
夜間爆撃では、「工場」のみ爆撃できます。
昼間爆撃は全ての航空機が、夜間爆撃は夜間飛行可能な航空機のみ行えます。

[43.15]
爆撃を行うためには、以下の条件が必要です。
○爆撃部隊を編成する航空団に整備機がいること。
○出撃元根拠地の飛行場能力が５０以上あること。
○出撃根拠地と爆撃目標根拠地の、両方の天候が「晴」であること。

[43.16]
爆撃部隊を編成できる航空機は整備機のみです。爆撃を行った航空機は、未整備機になります。

43．2　爆撃の手順

[43.21]
爆撃の手順は、以下の通りです。

《マップ画面》
○航空団選択
○昼夜選択
○爆撃部隊編成
○爆撃目標根拠地設定
○迎撃部隊編成（爆撃を受けた側のみ、詳しくはルール43．4項参照）

《空戦画面》
○空戦

《防空戦画面》
○防空戦

《爆撃戦画面》
○爆撃および掃射

43．3　爆撃部隊編成と爆撃目標根拠地設定

[43.31]
マップカーソルを根拠地に合わせて「爆撃」コマンドを選択すると、爆撃部隊の編成と爆撃目標根拠地の設定を行います。各々の手順は以下の通りです。

○航空団選択
出撃根拠地にいる航空団の一覧が表示されるので、爆撃を行う航空団を1個選択します。

○昼夜選択
昼間爆撃と夜間爆撃のどちらを行うかを選択します。

○爆撃部隊編成
選択した航空団に所属する航空機の一覧が表示されるので、爆撃部隊を編成します。出撃する航空機を選択して、出撃する機数を入力して下さい。出撃する航空機の編成が終わったら「決定」を選択して下さい。
夜間飛行のできない航空機は夜間爆撃には使えません。

○爆撃目標根拠地設定

爆撃目標の根拠地を設定します。

①爆撃部隊の編成が終了した時点で、爆撃部隊の「航続半径」が決定されます。爆撃部隊の航続半径は、爆撃部隊を構成する航空機の中で最も航続力の短いものと同じになります。

②航続半径を表す円周がマップ画面上に表示されるので、マップカーソルで航続半径内の連合国根拠地を選択して下さい。選択した根拠地が爆撃目標根拠地になります。

○中止、決定の選択

爆撃目標根拠地を確認して下さい。リターンキーで爆撃に入ります。

［ＥＳＣ］キーで爆撃目標根拠地設定に戻ります。

４３．４　迎撃と空戦

[43.41]

爆撃目標根拠地および、その半径１２５Ｋｍ内の根拠地にいる航空団は、爆撃部隊に対して迎撃を行うことができます。迎撃は航空団１個単位で「迎撃部隊」を編成して行います。迎撃可能な航空団が複数ある場合は、順に１個づつ迎撃を行います。

迎撃を行うためには、以下の条件が必要です。

○迎撃部隊を編成する航空団に、戦闘機の整備機がいること。

○出撃根拠地の飛行場能力が５０以上あること。

○出撃根拠地の天候が「晴」であること。

○夜間戦闘機の整備機がいること（夜間爆撃に対する迎撃）。

爆撃部隊と迎撃部隊の間で発生する戦闘を「空戦」と呼びます。

[43.42]

爆撃目標根拠地が決定したら、迎撃部隊の編成を行います。迎撃部隊編成の手順は以下の通りです。

○迎撃率の決定

迎撃率は、迎撃部隊を編成できる最大機数を表します。迎撃率は迎撃部隊を編成できる最大機数を表します。

敵爆撃部隊の機数に対して「０％」「５０％」「１００％」「１５０％」「２００％」のいずれかがランダムで決定されます。

例えば、８０機の航空機で構成される敵の爆撃部隊に対して迎撃を行う場合、迎撃率が１５０％だった時には８０×１５０％で、１２０機の迎撃部隊が編成可能になります。

○迎撃部隊編成

迎撃を行う航空団に所属する航空機の一覧が表示されるので、迎撃部隊を編成します。出撃する航空機を選択して、出撃する機数を入力します。編成が終わったら「決定」を選択して下さい。

迎撃部隊を編成できるのは戦闘機（軽戦闘機または重戦闘機）のみです。

夜間飛行のできない戦闘機は夜間爆撃に対する迎撃には使えません。

［ＥＳＣ］キーで迎撃部隊の編成をキャンセルします。

※迎撃率が低くて、迎撃しても効果が望めない時や戦闘機を温存したい時などは、編成をキャンセルするのも一つの作戦です。

○空戦実行

迎撃部隊が編成されたら、爆撃部隊と迎撃部隊の空戦に移ります。

空戦は「空戦画面」上で行います。

ある空戦が終了した時点で迎撃可能な航空団が他にもある場合は、次の迎撃部隊の編成に移り、順次空戦を行います。

[43.43]

科学兵器開発によって、２００％の迎撃率が出やすくなります（ルール[25.64]項参照）。

[43.44]

空戦画面は、以下の通り表示されます。

ﾄﾞｲﾂ7航空団　①　　　ｱﾗｽ上空　　　ﾌﾗﾝｽ3 航空団

司令ﾄﾗｳﾄﾛﾌﾄ　②　　　昼間

NAME	TYPE	M	D	F	VOL
Do17Z	重爆	3	1	2	100

③

NAME	TYPE	M	D	F	VOL
P630	重戦	5	3	3	66

NAME	TYPE	M	D	F	VOL
Bf109C	軽戦	6	3	2	200

③

NAME	TYPE	M	D	F	VOL
MS406	軽戦	6	3	2	63

⑤

Bf109Cの射撃　④

P630　:撃墜　17:撃退　17

MS406　:撃墜　20:撃退　17

⑤

①空戦画面上では爆撃側、迎撃側を問わず、常に枢軸国側が左に表示されます。
②航空機1機種ごとのデータが表示されます。
NAME…航空機の略称、TYPE…航空機のタイプ、M…機動力、D…防御力、F…対空火力、VOL…機数
③タイプ別で、航空機のシルエットを表示します。
④操作指示やメッセージは、このワク内に表示されます。
⑤爆撃部隊と迎撃部隊双方の国旗を表示します。

[43.45]
空戦では、迎撃部隊と爆撃部隊の各航空機1機種ごとに射撃を行います。
射撃は、敵味方を問わず機動力の高い航空機から順に行います。機動力が同じ場合は迎撃側が優先されます。

[43.46]
航空団に空戦指揮能力を持つ航空指揮官がいる場合、航空機の機動力が同じ時無条件に先に射撃できます。
昼間空戦指揮能力を持つ指揮官は昼間の空戦に対して、夜間空戦指揮能力を持つ指揮官は夜間の空戦に対して、各々の指揮能力を使うことができます。
①迎撃部隊の航空機（機動力6）
②爆撃部隊の航空機（機動力5）
③爆撃部隊の航空機（機動力3）
④迎撃部隊の航空機（機動力5）
⑤迎撃部隊の航空機（機動力3）
⑥爆撃部隊の航空機（機動力2）

例えば、爆撃部隊と迎撃部隊で上記の6機種が空戦を行う場合、射撃を行う順序は次の通りになります。
○指揮官がいなければ、①④②⑤③⑥の順で射撃を行います。
○爆撃部隊に航空指揮官がいる場合、①②④③⑤⑥の順で射撃を行います。
○迎撃部隊に航空指揮官がいる場合、①④②⑤③⑥の順で射撃を行います。

[43.47]
航空機1機が射撃を行った時、目標は全敵航空機の中からランダムに1機が決定されます。対空火力が0の航空機は射撃を行えません。
目標となった航空機1機ごとに、以下の手順で「撃墜判定」を行います。
○射撃を行う航空機の「攻撃値」と射撃を受ける航空機の「防御値」を算出します。
攻撃値＝射撃を行う航空機の対空火力＋機動力
防御値＝射撃を受ける航空機の防御力＋機動力

○攻撃値と防御値により、「基本値」を算出します。
基本値＝１０＋（攻撃値－防御値）

○基本値により、撃墜率を算出します。
基本値が０以下の時、撃墜率は常に１％
基本値が１以上の時、撃墜率は（基本値×２）％

撃墜率に従って撃墜チェックを行います。撃墜された航空機は直ちに除去されます。
撃墜チェックで撃墜されなかった場合、次に「撃退判定」を行います。撃退判定の手順は撃墜判定と同様です。撃退された航空機は、直ちに出撃根拠地に戻ります。

[43.48]
迎撃部隊と爆撃部隊の全航空機が１回ずつ射撃を行ったら、空戦は終了します。
空戦終了後、迎撃を行った航空機は出撃根拠地に戻り、全て未整備になります。
撃退された航空機も出撃根拠地に戻り、全て未整備機になります。
爆撃部隊は以上の手順に従って、全ての迎撃部隊と空戦を行います。

[43.49]
全ての空戦が終了した時点で爆撃部隊に航空機が残っていた場合、「防空戦」に移ります。
爆撃部隊の全航空機が撃墜または撃退された場合、防空戦は行いません。

４３．５　防空戦

[43.51]
空戦終了時に爆撃部隊に航空機が残っていれば、「防空戦画面」に移ります。
爆撃目標根拠地に軍がいる場合、「防空戦」が発生します。
防空戦は、軍が爆撃部隊に対して行う対空射撃です。
防空戦を行うためには、対空火力を持つ陸戦兵器が必要です。根拠地に軍が１個も存在しないか、対空火力を持つ陸戦兵器が無い場合、防空戦は行われません。

[43.52]
防空戦は軍と爆撃部隊の間で行われます。軍が複数存在する時は、各軍ごとに射撃を行います。

[43.53]
防空戦画面は、以下の通り表示されます。

防空戦　　　　昼間　　　　ﾄﾞｲﾂ7航空団　　　　司令ﾄﾗｳﾄﾛﾌﾄ

NAME	D	B	VOL
Do17Z	1	2	49

NAME	D	B	VOL
Bf109C	3	0	136

①

②　　②

根拠地:ｱﾗｽ
③
陣地　: 30

飛行場:60

ﾌﾗﾝｽ3軍　④
Lﾀｲｸｳﾎｳの射撃
Do17Z 撃墜 5:撃退 6
Bf109C 撃墜 8:撃退 5

工場: なし　③
生産力: 0

ﾌﾗﾝｽ3軍　補:9
ｺﾗｰﾌﾞ指揮

NAME	F	VOL
ﾔﾎｳ	-	800
ﾊｸｹﾞｷﾎｳ	-	120
Lﾀｲｸｳﾎｳ	1	150

ｲｷﾞﾘｽ1軍　補:9
ｺﾞｰﾄ指揮

NAME	F	VOL
ﾏﾁﾙﾀﾞ2	-	100
ﾏﾁﾙﾀﾞ1	-	200
ﾎﾍｲ	-	800
Lﾀｲｸｳﾎｳ	1	200

⑤

①爆撃部隊を画面上側に表示します。
NAME…航空機の略称、D…防御力、B…1機の爆弾搭載数、
VOL…機数
②空戦画面と同様、航空機のシルエットが表示されます。
③爆撃目標の根拠地情報を表示します。
④操作指示やメッセージなどを表示します。
⑤根拠地にいる軍を画面下側に表示します。
NAME…陸戦兵器の略称、補…補給レベル、F…対空火力、
VOL…ユニット数

[43.54]
対空火力を持つ陸戦兵器1ユニットが射撃を行った時、目標は全爆撃部隊の中からランダムに1機が決定されます。対空火力0の陸戦兵器は射撃を行えません。

目標となった航空機1機ごとに、以下の手順で「撃墜判定」を行います。
○射撃を行う陸戦兵器の対空火力と射撃を受ける航空機の防御力により、
「基本値」を算出します。
基本値＝対空火力－防御力

○連合国の場合、科学兵器開発の結果、陸戦兵器の対空火力がアップします
（ルール[25.64]参照）。
○基本値により、撃墜率を算出します。

基本値	撃墜率（％）
－２以下	5
－１	１０
０	１５
１	２０
２以上	２５

撃墜率に従って撃墜チェックを行います。撃墜された航空機は直ちに除去されます。
撃墜チェックで撃墜されなかった場合、次に「撃退判定」を行います。撃退判定の手順は撃墜判定と同様です。撃退された航空機は、直ちに出撃根拠地に戻ります。

[43.55]
軍の全ての陸戦兵器が射撃を行ったら、防空戦は終了します。
撃退された航空機は出撃根拠地に戻り、全て未整備機になります。
防空戦が終了した時点で爆撃部隊に航空機が残っていた場合、「爆撃戦」に移ります。
爆撃部隊の全航空機が撃墜または撃退された場合、爆撃戦は行いません。

４３．６　爆撃戦

[43.61]
防空戦終了時に爆撃部隊に航空機が残っていれば、爆撃戦に移ります。
爆撃戦は、爆撃部隊が根拠地に対して行う攻撃です。爆撃部隊の各航空機ごとに、「総数」（機数×爆弾搭載量）と「命中率」が表示されます。

[43.62]
爆撃を行う側は、爆撃目標を選択します。「工場」「陣地」「飛行場」「軍」の中から１つ選択して下さい。夜間爆撃の場合爆撃できるのは工場のみです。

[43.63]
爆撃の手順は爆撃する目標によって異なります。

[43.64]
工場に対する爆撃の場合、「投弾数」２０発につき生産力が１低下します。
投弾数は、各機種の爆弾総数（機数×爆弾搭載量）の合計です。

[43.65]
陣地に対する爆撃の場合、投弾数と命中率から「命中弾数」を算出します。
命中率は航空機によって異なるので、命中弾数算出は１機種ごとに行います
　命中弾数＝爆弾命中率×投弾数

命中弾数５発につき、陣地が１低下します。

[43.66]
飛行場に対する爆撃の場合、投弾数１０発につき飛行場能力が１低下します。
根拠地に航空団が存在する時は、以下の手順で航空機の撃破判定を行います。
①まず、爆撃による航空機の撃破判定を行います。
陣地に対する爆撃と同様、命中弾数を算出し、命中弾数１発につき
航空機１機を撃破します。
②次に、掃射による航空機の撃破判定を行います。対兵火力を持つ航空機のみが掃射を行えます。
対兵火力から撃破率を算出します。
　撃破率（％）＝対兵火力×１０

掃射を受けた航空機１機ごとに、撃破率のチェックを行います。
※航空機に対する爆撃と掃射には、陣地の影響はありません。

[43.67]
軍に対する爆撃は、以下の手順で命中判定と撃破判定を行います。
○爆撃による撃破判定
軍に対する爆撃を行う時は、まず目標の軍を１個選択します。
目標の軍に対して、以下の手順に従って爆撃と掃射を行います。
①まず、爆撃による陸戦兵器の命中判定と撃破判定を行います。
投弾数１発ごとに、目標となる陸戦兵器１ユニットをランダムに決定し、命中判定を行います（陸戦兵器の序列は影響しません）。
火砲／兵士タイプの目標に対しては、航空機の爆弾命中率をそのまま使用しますが、車両タイプの陸戦兵器に対する命中率は通常の１／５に低下します。

②命中した陸戦兵器に対して、撃破判定を行います。撃破率は、根拠地の陣地能力によって算出されます。

陣地能力	撃破率（％）
０	１００
１～１９	９０
２０～３９	８０
４０～５９	７０
６０～７９	６０
８０～９９	５０

○掃射による撃破判定

爆撃による命中判定と撃破判定が終わったら、次に掃射による陸戦兵器の撃破判定を行います。

「対兵火力」または「対車火力」を持つ航空機１機ごとに、目標となる陸戦兵器をランダムに決定し、撃破チェックを行います。

①火砲／兵士タイプの陸戦兵器に対しては「対兵火力」を使用します。

撃破率（％）＝対兵火力×１０

②車両タイプの陸戦兵器に対しては「対車火力」を使用します。

撃破率（％）＝対車火力×１０

※陸戦兵器に対する掃射には、陣地の影響はありません。

[43.68]

爆撃部隊に爆撃命中能力を持つ航空指揮官がいる場合、爆撃部隊の全航空機の「命中率」が１．５倍されます。命中弾数を算出する際、有利になります。

４３．７　爆撃の終了

[43.71]

爆撃が終了すると、爆撃部隊の全航空機は出撃根拠地へ戻ります。爆撃部隊の全航空機（撃退されたものも含む）は未整備機になります。

[43.72]

爆撃部隊や迎撃部隊が出撃根拠地に戻った時、航空指揮官が戦死したかどうかを判定します。

○撃墜された機数が出撃機数の７６％以上の時は１００％戦死。

○撃墜された機数が出撃機数の５０％～７５％の時は５０％の確率で戦死。

[43.73]

航空指揮官の経験値アップはありません。

４３　海洋戦

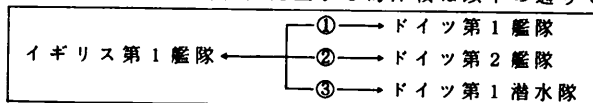
４３．１　海洋戦の概要

[43.11]
海軍フェイズの「航海実行サブフェイズ」中に枢軸国と連合国の艦隊や潜水隊が同じ海域に存在している場合、「海洋戦」が発生します。

[43.12]
１個の艦隊や潜水隊が移動を行う場合、まず移動元海域にいる全ての敵と海洋戦を行い、次に移動先海域にいる敵と海洋戦を行います。
哨戒を行う場合は移動元海域にとどまったままなので、移動元海域でのみ海洋戦が発生します。
海洋戦は両軍１部隊同士で行うので、１個の艦隊や潜水隊の移動中に複数回の海洋戦が発生する場合があります。

[43.13]
海洋戦には、次の３種類があります。
○空母戦
　　艦隊の空母による敵艦隊への航空攻撃
○海戦
　　両軍の艦隊同士の砲撃戦
○潜水艦戦
　　潜水艦と艦隊の戦闘

[43.14]
例えば、イギリス第１艦隊が移動してきた海域にドイツ第１、第２艦隊および第１潜水隊がいた場合、発生する海洋戦は以下の通りです。



①イギリス第１艦隊とドイツ第１艦隊の空母戦
　イギリス第１艦隊とドイツ第１艦隊の海戦
②イギリス第１艦隊とドイツ第２艦隊の空母戦
　イギリス第１艦隊とドイツ第２艦隊の海戦
③イギリス第１艦隊とドイツ第１潜水隊の潜水艦戦

[43.15]
海洋戦が発生する前に、両軍の兵力が表示されます。
表示される情報量は、その海域の海域偵察能力（[13.48]項参照）によって異なります。

海域偵察能力	表示される情報
1～5	敵艦隊の国籍、艦隊ナンバーを表示
6～10	大型艦、小型艦、輸送船の隻数を表示
11～	タイプ（戦艦、巡洋艦、空母）ごとの隻数を表示

43．2　空母戦

[43.21]
空母戦では、空母を含んでいる艦隊は空母の搭載機を使って「航空攻撃」を行うことができます。航空攻撃を行うかどうかはプレイヤーの任意です。
空母戦を行うためには、以下の条件が必要です。
○海域の天候が「晴」であること。
○空母の艦載機が最低1機以上あること。

[43.22]
両軍の艦隊が航空攻撃可能な場合、航空指揮能力の高い提督のいる艦隊が先攻で航空攻撃を行います。航空指揮能力が同じ場合は経験値の高い側が先攻です。

[43.23]
空母戦は先攻、後攻両軍が1回ずつ航空攻撃を行ったら終了します。
航空攻撃は以下の手順で行います。

○攻撃部隊編成
①先攻側は航空攻撃を行うかどうか選択します。航空攻撃を行わない場合は、後攻側の航空攻撃に移ります。
②航空攻撃は、必ず空母の搭載機全機で行います。空母が複数ある場合は、全空母の搭載機を合計します。航空攻撃を行う搭載機を「攻撃機」と呼びます。

○防御側の高角砲射撃
①航空攻撃を受ける側（防御側と呼びます）の艦隊は、攻撃機に対して対空射撃を行います。
②攻撃機の撃墜機数と撃退機数を算出します。
撃墜された攻撃機はその場で失われます。撃退された攻撃機は空母に戻り、航空攻撃には参加できません。
高角砲射撃後、残った攻撃機は雷撃を行うことができます。

○雷撃目標設定

①高角砲射撃後、残った攻撃機は艦隊に対して雷撃を行います。

②雷撃を行う前に、攻撃主目標の艦種を設定することができます。
主目標に設定した艦種は、他艦種の４倍の確率で目標になります。

○機銃射撃と雷撃実行

①雷撃目標に設定された各艦船は、雷撃を行う攻撃機に対して対空射撃を行います。
この時の対空射撃は、各艦船の機銃数を使って行います。

②機銃射撃後、残った攻撃機は目標の艦船に対して雷撃を行います。

③雷撃には「航空魚雷」を使用します。航空魚雷の性能は第１４章の「艦船武装データ」を参照して下さい。

以上で先攻側の航空攻撃は終了します。残った攻撃機は空母に戻ります。
後攻側の航空攻撃も、同様の手順で行います。

[43.24]
空母戦に勝敗はなく、制海率の算出にも影響しません。

４３．３　海戦

[43.31]
海戦では、両軍の艦隊が砲撃と雷撃による戦闘を行います。海戦の勝敗は、制海率の算出に影響を与えます。
海戦を行うためには、以下の条件が必要です。

○海域の天候が「晴」「雨」「雪」であること。
（但し、雨と雪の時は命中率が半減します）

[43.32]
海戦はラウンドの繰り返しで進行します。ラウンド回数は、両軍の作戦や戦意（後述）によって変化します。

[43.33]
海戦のラウンド数は以下の手順で決定されます。

○作戦行動選択決定

①両軍の艦隊は、まず作戦行動を決定します。作戦行動には「退避行動」「消極的行動」「積極的行動」の3種類があります。

②両軍が選択した作戦行動により、海戦の形態が決定されます。

「退避」と「退避」
「退避」と「消極」 → 海戦は発生しません。

「退避」と「積極」
「積極」と「消極」 → 「追撃戦」が発生する可能性があります。

「消極」と「消極」
「積極」と「積極」 → 「遭遇戦」が発生します。

○接敵判定

①「退避」と「積極」の場合、接敵判定を行います。接敵判定では両軍の艦隊偵察能力を比較して、追撃戦が発生するかどうかを判定します。

②（積極側の偵察能力）÷（退避側の偵察能力）＝Xとします。Xの値によって、追撃戦が発生するかどうかの確率を決定します。

X	追撃戦発生率（％）
3．0以上	100
2．0～2．9	75
1．0～1．9	50
0．5～0．9	25
0．5未満	0

○ラウンド数決定（追撃戦の場合）

①接敵判定の結果追撃戦が発生した場合、追撃戦を何ラウンド行うかを決定します。ラウンド数は両軍の速力を比較して決定します。

②（退避側の速力）－（積極側の速力）＝Xとします。

X	ラウンド数
－8以下	8
－3～－7	7
－2～2	6
3～7	5
8以上	4

○ラウンド数決定（遭遇戦の場合）

①「積極」と「消極」、「消極」と「消極」、「積極」と「積極」の場合、遭遇戦が発生します。遭遇戦のラウンド数は9ラウンドです。

○戦意の決定

①両軍の戦意を決定します。戦意の基本値は3ですが、提督がいる場合は提督の戦意をプラスすることができます。

[43.34]

海戦は第1ラウンドから最終ラウンドまで行います。各ラウンドでは両軍の艦隊が互いに砲撃を行います。
砲撃には1～9までの「射程」があります。第1ラウンドで使えるは武装は、射程9のものだけです。第2ラウンドでは射程8、第3ラウンドでは射程7と、1ラウンド進むごとに射程は1づつ短くなります。
例えば、ドイツ戦艦「H型戦艦」とイギリス戦艦「K．ジョージ5」が遭遇戦を行った時、双方の砲撃は次のように行われます。

ラウンド	射程	砲撃
1	9	H型戦艦が40cm砲で砲撃
2	8	なし
3	7	K．ジョージ5が36cm砲で砲撃
4	6	なし
5	5	なし
6	4	なし
7	3	H型戦艦が15cm砲で砲撃
8	2	K．ジョージ5が両用砲で砲撃
9	1	H型戦艦が雷撃

各武装の射程や破壊力などのデータは、第14章の「艦船武装データ」を参照して下さい。

[43.35]

1ラウンドは以下の手順で行います。

○先制権の決定

①あるラウンドで両軍とも砲撃可能な場合、どちらが先に砲撃を行うかの「先制権」を決定します。

②砲撃指揮能力の高い提督のいる艦隊が、先制権を得ることができます。両軍の提督が同じ能力の場合は、経験値の高い側が先制権を得ます。

○攻撃主目標決定

①砲撃を行う前に航空攻撃と同様、攻撃主目標の艦種を設定することができます。

○砲撃実行

①現在のラウンドで発射可能な武装を持っている艦船は砲撃を行います。射程が1の時、武装に「発射管」を持つ艦船は雷撃を行います。攻撃主目標に設定した艦種は、他艦種の4倍の確率で目標になります。

○戦意の低下

①毎ラウンドの砲撃終了時に、両軍の戦意が低下したかどうかを判定します。

②戦意の低下判定は先制権を持たない側から先に行います。

③ラウンド開始時の艦隊の総ステップ数（全艦船の損害を受けていないステップの合計）の10％の損害を受けるごとに、戦意は1ずつ低下します（沈没による健全ステップの喪失も含みます）。

[43.36]

海戦の途中で戦意が0になった艦隊の作戦行動は、自動的に「退避」に切り替わります。

追撃戦を行っている側が「退避」になった場合、双方とも「退避」なので海戦は終了します。

敵が「退避」になった時、「積極」の側は「追加追撃戦」を行うことができます。

追加追撃戦を行う場合、追加ラウンド数を決定します。追加ラウンド数は両軍の速力を比較して決定します。

（退避側の速力）－（積極側の速力）＝Xとします。

X	追加ラウンド数
－8以下	＋3
－3～－7	＋2
－2～2	＋2
3～7	＋2
8以上	＋1

43．4　海戦の終了と勝敗

[43.41]

以下の条件を満たした時、海戦は終了します。

○最終ラウンドが終了した時

○片側が全滅した時

○両軍とも「退避」になった時

[43.42]
海戦終了時に勝敗の判定を行います。以下の条件を満たしている側が勝利を得ることができます。

○海戦終了時までに撃破したステップ数が、敵よりも多いこと
○海戦終了時の作戦行動が「退避」でないこと
○艦隊が全滅していないこと

両軍とも勝利を得られない場合もあります。

43.5 潜水艦戦

[43.51]
潜水艦戦は、潜水隊（ドイツのみ）と同じ海域に連合軍艦隊が存在する場合に行います。

[43.52]
潜水艦戦を行うためには、以下の条件が必要です。

○海域の天候が「晴」「雨」「雪」であること
（但し、雨と雪の時は命中率が半減します）

[43.53]
潜水艦戦は以下の手順で行います。

○作戦行動決定
①潜水隊は、まず作戦行動を決定します。作戦行動には「攻撃」「退避」の2種類があります。
②作戦行動により、潜水艦戦の手順が変化します。
「攻撃」の場合、敵艦隊に対して雷撃を行うことができます。
「退避」の場合、次項で述べる潜水艦接近と雷撃は行いません。

○潜水艦接近と対潜攻撃
①潜水隊の作戦行動が「攻撃」の時、雷撃を行う前に敵艦隊の対潜攻撃を受けます。
②武装に「対潜兵器」を持つ艦船は、潜水隊に対して対潜攻撃を行います。
撃退された潜水艦は沈没はしませんが、雷撃を行うことはできません。

○雷撃
①対潜攻撃後、残った潜水艦は艦隊に対して雷撃を行います。
雷撃を行う前に、攻撃主目標の艦種を設定することができます。
攻撃主目標に設定した艦種は、他艦種の4倍の確率で目標になります。

○潜水艦退避

①雷撃を行った潜水隊に対して、艦隊は再び対潜攻撃を行います。

②潜水隊は「退避」の時は、この「潜水艦退避」のみ行われます。
潜水隊は雷撃できない代わりに、対潜攻撃も1回しか受けません。

[43.54]
潜水艦戦には空母戦同様、勝敗はありません。

43.6 命中判定と損害判定の手順

[43.61]
命中判定は、発射した武装の命中率と乱数で行います。
各武装の命中率は、以下の通りです。

武装	命中率
砲（海戦）	50%
魚雷（海戦、潜水艦戦）	15%
対潜兵器（潜水艦戦）	30%
航空魚雷（空母戦）	20%

[43.62]
海洋戦では、指揮官の指揮能力によって命中率が修正されます。

○海戦時の砲撃では、提督の砲撃指揮能力分、砲の命中率がアップします。

○海戦時の雷撃では、提督の雷撃指揮能力分、魚雷の命中率がアップします。

○潜水艦戦時の対潜攻撃では、提督の対潜指揮能力分、対潜兵器の命中率がアップします。

○潜水艦戦時（潜水艦接近）の対潜攻撃では、潜水指揮官の接敵指揮能力分、対潜兵器の命中率が低下します。

○潜水艦戦時（潜水艦退避）の対潜攻撃では、潜水指揮官の退避指揮能力分、対潜兵器の命中率が低下します。

○潜水艦戦時の雷撃では、潜水指揮官の雷撃指揮能力分、魚雷の命中率がアップします。

[43.63]
指揮官の指揮能力と同様、科学兵器開発によって命中率が修正されます。
また、天候が「雨」「雪」の場合は命中率は半減します。

[43.64]
発射した敵弾が命中した時、命中弾1発ごとに損害を判定します。
損害判定は武装の破壊力と艦船の防御力を比較して行います。

損害判定の手順は以下の通りです。

○（武装の破壊力）－（艦船の防御力）＝Ｘとします。

Ｘの値によって、艦船が損害を受けるかどうかを判定します。

Ｘ	損害発生確率（％）
－５以下	０
－４	１０
－３	２０
－２	３０
－１	４０
０	５０
１	６０
２	７０
３	８０
４	９０
５以上	１００

○小型艦はステップ数を持たないので、損害を受けたら即座に沈没します。

○大型艦が損害を受けた場合、ステップ数が減少します。

①航空魚雷、魚雷による損害を受けた場合、下部ステップが減少します。

②砲撃による損害を受けた場合、上部ステップが減少します。

但し、上部ステップが残っていない場合は下部ステップが減少します。

○損害判定を行ったら、命中した艦船に対して「追加損害判定」を行います。
追加損害判定の手順は、損害判定と同様です。

[43.65]

下部ステップが全て損害を受けた大型艦は沈没します。
艦隊の旗艦が沈没した時、提督は戦死します。
小型艦が旗艦である場合、旗艦に設定したクラスの１番艦（画面の一番上に表示されている艦）が沈没した時に戦死します。

４３．７　艦船の状態変化

[43.71]

大型艦の状態は、損害によって変化します。

○未完成

全ステップの造船が終了するまでは、「未完成」のままです。

○健在

全ステップの造船が終了した艦船は、「健在」になります。健在になった艦船が、未完成に戻ることはありません。

○小破

1ステップでも損害がある艦船は「小破」になります。

○中破

上部ステップに半分以上の損害がある艦船は「中破」になります。

中破の艦船は、各武装の発射数が全て半減します。

○中破

下部ステップに半分以上の損害がある艦船は「中破」になります。

中破の艦船は、速力が半減します。

○大破

上部ステップの全てが損害を受けた艦船は「大破」になります。

大破の艦船は、一切の武装は使用できません。

○沈没

下部ステップの全てが損害を受けた艦船は、沈没します。

※上部、下部の両方が中破の場合でも、状態は中破のままです。

43．8　海洋戦の終了

[43.81]

旗艦が沈没した場合、戦闘終了時に再び旗艦の設定を行います。

[43.82]

海洋戦終了時に、海洋戦に参加した指揮官は経験値がアップします。

経験値のアップは以下の通りです。

○海戦に勝利した提督は、経験値が1アップします。

○空母戦で航空攻撃を行った提督は、経験値が1アップします。

○潜水艦戦に参加した提督は、経験値が1アップします。

○潜水艦戦に参加した潜水指揮官は、経験値が1アップします。

[43.84]

提督、潜水指揮艦の経験値が10の倍数に達するごとに、各指揮能力がアップします。指揮能力アップの上限は9までです。

43．9　制海率の算出

[43.91]

全ての海洋戦が終了した時点で、各海域の制海率を算出します。制海率は、枢軸側がその海域の制海権をどの程度保持しているかを表します。

[43.92]
制海率はその海域で発生した海戦の勝敗数と、海域に残っている艦隊の総ステップ数の比率から算出されます。制海率は０％～１００％で、枢軸側から見た制海率を表します。
制海率と天候によって、その海域にある海路を補給路や部隊の移動などに使用することが出来ます。天候と制海率による影響は、第１３章「図表一覧」で説明します。

[43.93]
制海率１００％の内、５０％は海戦の結果から、５０％は海域にいる両軍艦隊の総ステップ数の比率から算出されます。

[43.94]
それでは、制海率算出の例をあげます。

○海戦３回の内２回が枢軸国の勝利であり、ステップ数の比率が
　枢軸国７５：連合国２５の時

①勝利数からの算出

（５０／３）×２＝Ｘ（％）

制海率の５０％（→５０）　海戦回数（→３）　勝利回数（→２）

②ステップ数からの算出

５０×７５÷１００＝Ｙ（％）

制海率の５０％（→５０）　ステップ数（→７５）

③Ｘ＋Ｙの合計が、枢軸国の制海率Ｚになります。
　連合国の制海率は、１００－Ｚ（％）になります。

[43.95]
海戦が一度も行われなかった海域では、制海率は総ステップ数のみで算出します。前記の例の場合、制海率は７５％になります。
海戦が一度も行われず、ステップ数が両軍とも０の海域では、制海率は双方５０％ずつになります。
海戦が行われて、かつステップ数が０の場合（勝利した側が潜水艦戦で全滅した場合など）は、②のステップ数による算出は２５％ずつになります。

第１２章　シナリオ

４５　シナリオの内容

４５．１　シナリオの概要

[45.11]
『グロス・ドイッチュラント』には４本のシナリオを収録しています。
各シナリオ名と難易度は、以下の通りです。

○電撃戦　（初級）
○バルバロッサ作戦　（中級）
○ヨーロッパキャンペーン　（上級）
○総力戦　（特級）

[45.12]
初めてゲームをプレイされる方には、初級者向けシナリオの「電撃戦」をおすすめします。上記の各シナリオの難易度は、敵味方の兵力だけではなく次項で説明する特殊条件も考慮して設定したものです。

４５．２　各シナリオの特殊条件

[45.21]
「電撃戦」と「バルバロッサ作戦」は初心者向けショートシナリオなので、
天候決定および戦線フェイズのみ行います。

[45.22]
この２本のシナリオでは、建設、治安、宣伝、諜報のコマンドは使いません。

４ ６ 「電撃戦」

４６．１ シナリオ説明

[46.11]
このシナリオでは、１９４０年に行われた対フランス侵攻作戦の開始からパリ陥落までをシミュレートします。初心者向けの簡単なシナリオです。

マジノ線の要塞地帯（メッツ、ストラスブール）は陣地能力が高いので、
北のベルギー国境を突破してパリを目指します。グデーリアンとクライストの
有力な装甲軍が2個あるので、２次移動をうまく使って下さい。

○使用するマップ：西部戦線マップのみ
○プレイ時間　　：約1日

４６．２ 条件

[46.21]
「電撃戦」の開始ターン、終了ターンは、以下の通りです。
　○開始ターン：１９４０年・5月第2週ターン
　○終了ターン：１９４０年・6月第4週ターン

４６．３ 勝敗

[46.31]
「電撃戦」の勝敗は、以下の条件で判定します。
○作戦成功：パリを占領し、そのターンの終了時まで確保すること
○作戦失敗：シナリオ終了ターンまでにパリの占領ができない場合

４７　「バルバロッサ作戦」

４７．１　シナリオ説明

[47.11]
このシナリオでは、１９４１年６月２２日に開始された対ソ侵攻作戦「バルバロッサ」の開始からモスクワ前面における攻防戦までをシミュレートします。
ルールは「電撃戦」と同じですが、難易度は高くなっています。
後方から来るソ連軍の増援部隊にも注意して下さい。

○使用するマップ：東部戦線マップのみ
○プレイ時間　　：約３日

４７．２　条件

[47.21]
「バルバロッサ作戦」の開始ターン、終了ターンは、以下の通りです。
○開始ターン：１９４１年・６月第３週ターン
○終了ターン：１９４１年・１１月第２週ターン

４７．３　勝敗

[47.31]
「バルバロッサ作戦」の勝敗は、以下の条件で判定します。
○作戦成功：モスクワを占領し、そのターン終了時まで確保すること
○作戦失敗：シナリオ終了ターンまでにモスクワの占領ができないか、または
　　　　　　Ｅベルリンが占領された場合

４８　「ヨーロッパキャンペーン」

４８．１　シナリオ説明

[48.11]
このシナリオは１９３９年のポーランド侵攻から６年間にわたる第二次大戦ヨーロッパの戦いをシミュレートする、本ゲーム最大のキャンペーンシナリオです。生産、開発、外交、海軍など、全てのルールを使う上級者向けシナリオです。

シナリオ開始時にイギリス、フランス、ポーランドはすでに参戦しています。ポーランドを早急に壊滅させ、部隊を近速に西部マップに展開しましょう。
また、西部戦線の根拠地は敵の爆撃を受けるので、戦闘機や対空砲を生産して工場や飛行場の防空を行って下さい。

このシナリオでは資源や兵器の生産を行うので、フランスの航空機工場やノルウェーで採掘される鉄鉱石、ユーゴスラビアのボーキサイトなど、戦略上重要な根拠地を早期に占領することが重要です。また、イギリス占領前に対ソ戦を開始するのか、イギリス占領まで待つのかも重大な判断です。

○使用するマップ：全マップ
○プレイ時間　　：１カ月以上

４８．２　条件

[48.21]
「ヨーロッパキャンペーン」の開始ターン、終了ターンは、以下の通りです。
　○開始ターン：１９３９年・９月第１週ターン
　○終了ターン：１９４５年・８月第４週ターン

４８．３　勝敗

[48.31]
「ヨーロッパキャンペーン」の勝敗は、以下の条件で判定します。
○勝利：ドイツを除く４大国の講和（アメリカの場合、講和または不参戦声明）
○引分：シナリオ終了ターンまでに勝利できない場合
○敗北：ＷベルリンまたはＥベルリンが占領された場合
○失脚：クーデターが発生し、プレイヤーが失脚した場合

４９　「総力戦」

４９．１　シナリオ説明

[49.11]
このシナリオは、ドイツ軍最後の１年間の戦いをシミュレートしたものです。この時、ノルマンディーに対する米英軍による上陸作戦と、東部戦線におけるソ連軍の大攻勢「バグラチオン作戦」、そしてイタリアの首都ローマの陥落と、全戦線に渡って連合軍の攻勢が開始されました。

このシナリオは、ゲーム中最も難しいシナリオです。「ヨーロッパキャンペーン」で勝てる人でも初めてこのシナリオをプレイする時は、時間切れの引き分けに持ち込むのがやっとでしょう。

このシナリオを通じて、当時のドイツがどんな状況で数倍の連合軍を相手に戦ったのか、そして戦争の無意味さを感じていただければ幸いです。

４９．２　条件

[49.21]
「総力戦」の開始ターン、終了ターンは、以下の通りです。
○開始ターン：１９４４年・６月第１週ターン
○終了ターン：１９４５年・５月第４週ターン

４９．３　勝敗

[49.31]
「総力戦」の勝敗は、以下の条件で判定します。
○勝利：アメリカ、イギリス、ソ連の講和
○引分：シナリオ終了ターンまでに勝利できない場合
○敗北：ＷベルリンまたはＥベルリンが占領された場合
○失脚：クーデターが発生し、プレイヤーが失脚した場合

第１３章　図表一覧

《天候発生確率表》

３月～５月	晴	雨	雪	嵐	吹雪	時化
○西部戦線マップ						
北欧気候帯	５０％	２５％	２０％	０％	５％	０％
欧州中央部気候帯	６０％	３０％	１０％	０％	０％	０％
イベリア半島気候帯	７０％	２５％	５％	０％	０％	０％
○東部戦線マップ						
ツンドラ気候帯	５０％	０％	４０％	０％	１０％	０％
ロシア気候帯	６０％	１０％	２５％	０％	５％	０％
ステップ気候帯	８５％	１５％	０％	０％	０％	０％
○南部戦線マップ						
アルプス気候帯	７０％	０％	２５％	０％	５％	０％
地中海沿岸気候帯	８０％	１５％	５％	０％	０％	０％
砂漠気候帯	９５％	５％	０％	０％	０％	０％
○海洋マップ						
北域海洋気候帯	６０％	１０％	１０％	０％	１０％	１０％
中域海洋気候帯	６０％	２０％	１０％	０％	０％	１０％
南域海洋気候帯	７０％	２０％	０％	０％	０％	１０％

６月～８月	晴	雨	雪	嵐	吹雪	時化
○西部戦線マップ						
北欧気候帯	８０％	１５％	０％	５％	０％	０％
欧州中央部気候帯	７０％	２０％	０％	１０％	０％	０％
イベリア半島気候帯	７０％	２０％	０％	１０％	０％	０％
○東部戦線マップ						
ツンドラ気候帯	８０％	１５％	０％	５％	０％	０％
ロシア気候帯	８０％	１５％	０％	５％	０％	０％
ステップ気候帯	９０％	１０％	０％	０％	０％	０％
○南部戦線マップ						
アルプス気候帯	７０％	２５％	０％	５％	０％	０％
地中海沿岸気候帯	８０％	１５％	０％	５％	０％	０％
砂漠気候帯	９５％	５％	０％	０％	０％	０％
○海洋マップ						
北域海洋気候帯	７０％	２０％	０％	５％	０％	５％
中域海洋気候帯	７０％	２０％	０％	５％	０％	５％
南域海洋気候帯	８５％	５％	０％	５％	０％	５％

９月～１１月	晴	雨	雪	嵐	吹雪	時化
○西部戦線マップ						
北欧気候帯	７０％	２０％	５％	５％	０％	０％
欧州中央部気候帯	７０％	２０％	０％	１０％	０％	０％
イベリア半島気候帯	６０％	３０％	０％	１０％	０％	０％
○東部戦線マップ						
ツンドラ気候帯	７０％	２０％	５％	５％	０％	０％
ロシア気候帯	７５％	２０％	０％	５％	０％	０％
ステップ気候帯	９５％	５％	０％	０％	０％	０％
○南部戦線マップ						
アルプス気候帯	７０％	１５％	５％	１０％	０％	０％
地中海沿岸気候帯	９０％	１０％	０％	０％	０％	０％
砂漠気候帯	９５％	５％	０％	０％	０％	０％
○海洋マップ						
北域海洋気候帯	６０％	２０％	５％	５％	０％	１０％
中域海洋気候帯	７０％	１５％	０％	５％	０％	１０％
南域海洋気候帯	８０％	１０％	０％	０％	０％	１０％

１２月～２月	晴	雨	雪	嵐	吹雪	時化
○西部戦線マップ						
北欧気候帯	５０％	０％	３５％	０％	１５％	０％
欧州中央部気候帯	６０％	０％	４０％	０％	０％	０％
イベリア半島気候帯	７０％	１０％	２０％	０％	０％	０％
○東部戦線マップ						
ツンドラ気候帯	４０％	０％	３５％	０％	２５％	０％
ロシア気候帯	５０％	０％	３５％	０％	１５％	０％
ステップ気候帯	６０％	１０％	３０％	０％	０％	０％
○南部戦線マップ						
アルプス気候帯	５０％	０％	２５％	０％	２５％	０％
地中海沿岸気候帯	６０％	１０％	２５％	０％	５％	０％
砂漠気候帯	９５％	５％	０％	０％	０％	０％
○海洋マップ						
北域海洋気候帯	５０％	０％	２５％	０％	１５％	１０％
中域海洋気候帯	６０％	５％	２０％	０％	５％	１０％
南域海洋気候帯	８０％	１０％	０％	０％	０％	１０％

《地表状態算出表》

	晴	雨	雪	嵐	吹雪
平地	1	2	3	9	9
荒地	2	3	4	9	9
山地	4	6	9	9	9
湿地	3	4	3	9	9
森林	3	3	3	9	9
砂漠	2	2	2	9	9

《海路の使用条件一覧》

	制海率	海域および根拠地の天候	海路の使用目的
補給	４０％以上	晴、雨、雪	部隊の新設を行う場合 燃料や兵器の配備、抽出を行う場合 生産フェイズでの採掘量や生産力の合計を算出する場合
移動	７０％以上	晴、雨、雪	軍や航空団の移動経路として使う場合 根拠地を占領された時に海路を使って退却する場合
上陸戦	９０％以上	晴のみ	海路を通じて陸戦（上陸戦）を行う場合

《根拠地一覧》

根拠地名	勢力	陣地	飛行場	天候	地形	地表	軍港	軍	航空団	艦隊	潜水隊	領有権
ｳｨﾙﾍﾙﾑｽﾊｰﾌｪﾝ	枢軸	30	60	晴	平地	1	有	0	0	1	2	ドイツ
ﾌﾞﾚｰﾒﾝ	枢軸	20	70	晴	平地	1	無	1	1	0	0	ドイツ
ﾊﾉｰﾊﾞｰ	枢軸	0	60	晴	平地	1	無	0	0	0	0	ドイツ

根拠地名	勢力	陣地	飛行場	人口	工場	生産力	資源	採掘量	士気	治安度	スパイ	建設 宣伝 治安 諜報
ｳｨﾙﾍﾙﾑｽﾊｰﾌｪﾝ	枢軸	30	60	150	造船	50	石油	100	90	85	--	○○○×
ﾌﾞﾚｰﾒﾝ	枢軸	20	70	400	航空	60	なし	0	90	80	--	○○○×
ﾊﾉｰﾊﾞｰ	枢軸	0	60	300	ｼｬｰｼ	50	鉄鉱	30	90	80	--	○○○×

※カーソルキーの左右で、表示する項目を通り切り替えます（上記の通り）。
　リターンキーを押すと、指定した根拠地の情報を表示します。

《軍一覧》

No	ﾀｲﾌﾟ	位置	指揮	燃料	補給Lv	作戦	歩兵	火砲	車両
ﾄﾞｲﾂ 1	軍	ｶｰﾙｽﾙｰｴ	有	8000	8	1次可能	0	900	0
ﾄﾞｲﾂ 2	軍	ｶｰｽﾙﾙｰｴ	無	16000	8	1次可能	810	1060	0
ﾄﾞｲﾂ 3	軍	ｶｰﾙｽﾙｰｴ	有	16000	8	1次可能	810	1060	0

※リターンキーを押すと、軍に所属する陸戦兵器の一覧および指揮官の能力を
　表示します。
　この時もう一度リターンキーを押すと、陸戦兵器の序列を変更できます。

《航空団一覧》

No	位置	指揮	移動	軽戦	重戦	軽爆	重爆	総機数	総整備
ﾄﾞｲﾂ 1	ﾎﾞﾝ	有	可能	150	0	150	0	300	300
ﾄﾞｲﾂ 1	ﾏｲﾝﾂ	有	可能	150	0	150	0	300	300
ﾄﾞｲﾂ 1	ﾌﾗﾝｸﾌﾙﾄ	有	終了	0	100	100	100	300	300

※リターンキーを押すと、航空団に所属する航空機の一覧および指揮官の能力
　を表示します。
　この時もう一度リターンキーを押すと、航空機の序列を変更できます。

《艦隊一覧》

No	位置	航続	速力	指揮	戦艦	巡洋	空母	小型	輸送	偵察
ﾄﾞｲﾂ 1	ｳｨﾙﾍﾙﾑｽﾊｰﾌｪﾝ	0	28	有	5	7	0	16	0	56
ﾄﾞｲﾂ 2	ｷｰﾙ	0	16	無	2	0	0	4	0	6

※リターンキーを押すと、艦隊に所属する艦船の一覧および指揮官の能力を表示します。

《潜水隊一覧》

No	位置	速力	航続	指揮	隻数	偵察
ﾄﾞｲﾂ 1	ｳｨﾙﾍﾙﾑｽﾊｰﾌｪﾝ	7	0	有	16	16
ﾄﾞｲﾂ 2	ｳｨﾙﾍﾙﾑｽﾊｰﾌｪﾝ	7	0	有	16	16

※リターンキーを押すと潜水隊に所属する潜水艦の一覧および指揮官の能力を表示します。

《陸戦兵器一覧》

略称	国籍	砲撃火力	砲撃貫徹	砲撃射程	銃撃火力	対空火力	防御力	機動力	故障率	ｼｬｰｼ	資材	工数	開発	生産	タイプ
Pz1	ﾄﾞｲﾂ	--	--	--	4	--	1	3	0%	Pz1	1	1	0	○	戦車
Pz2	ﾄﾞｲﾂ	1	2	1	2	--	1	3	0%	Pz2	3	1	0	○	戦車
ｽｺﾀﾞ	ﾄﾞｲﾂ	2	3	1	3	--	1	4	0%	ｽｺﾀﾞ	3	1	0	○	戦車

※リターンキーを押すと、各陸戦兵器の性能データと所属する軍および現在位置、各軍に配備されているユニット数を表示します。

《航空機一覧》

略称	国籍	機動力	防御力	対空火力	対兵火力	対車火力	爆弾数	命中率	夜間飛行	航続	資材	工数	開発	生産	タイプ
Bf109C	ﾄﾞｲﾂ	6	3	2	1	0	0	0%	×	250	3	2	0	○	軽戦闘機
Bf109E	ﾄﾞｲﾂ	6	3	3	1	1	0	0%	×	225	4	2	0	○	軽戦闘機
Bf109F	ﾄﾞｲﾂ	7	4	4	2	1	0	0%	×	250	5	2	425	×	軽戦闘機

※リターンキーを押すと、航空機の性能と所属する航空団および各ユニット数、現在位置を表示します。
もう一度リターンキーを押すと、根拠地の部隊一覧を表示します。

《艦船（クラス）一覧》

名称	国籍	艦種	防御力	速力	航続力	上部ステップ	下部ステップ	規模ステップ
H型戦艦	ﾄﾞｲﾂ	戦艦	9	30	7	18	18	1500
ﾋﾞｽﾏﾙｸ	ﾄﾞｲﾂ	戦艦	8	30	7	14	14	1500
O型戦艦	ﾄﾞｲﾂ	戦艦	5	30	7	10	10	1500

※リターンキーを押すと、各クラスの性能データおよびそのクラスに属する個艦の所属艦隊（または潜水隊）と、その現在位置を表示します。
もう一度リターンキーを押すと、各個艦の状態を表示します（大型艦のみ）。

《艦船（個艦）一覧》

艦名	クラス	国籍	艦種	状態	艦隊No	位置
ﾌﾘｰﾄﾞﾘﾋ･D･G	H型戦艦	ﾄﾞｲﾂ	戦艦	健在	1	ｳｨﾙﾍﾙﾑｽﾊｰﾌｪﾝ
ｸﾞﾛｽﾄﾞｲｯﾁｭﾗﾝﾄ	H型戦艦	ﾄﾞｲﾂ	戦艦	計画	--	------------
ﾋﾝﾃﾞﾝﾌﾞﾙｸﾞ	H型戦艦	ﾄﾞｲﾂ	戦艦	計画	--	------------

※リターンキーを押すと、各個艦の状態を表示します（大型艦のみ）。

《将軍・元帥》

名前	国籍	戦意	経験	忠誠度	状態	装甲指揮	砲兵指揮	歩兵指揮	作戦指揮	所属
ﾙﾝﾄｼｭﾃｯﾄ	ﾄﾞｲﾂ	3	4	6	健在	0	1	3	3	第8軍
ﾚｰﾌﾞ	ﾄﾞｲﾂ	1	1	5	健在	0	3	1	2	第1軍
ﾎﾞｯｸ	ﾄﾞｲﾂ	3	3	6	負傷	0	1	3	2	

※リターンキーを押すと、将軍の能力および所属する軍に配備されている陸戦兵器一覧、現在位置を表示します。

《航空指揮官》

名前	国籍	戦意	経験	忠誠度	状態	昼間空戦	夜間空戦	爆撃命中	所属
ﾒﾙﾀﾞｰｽ	ﾄﾞｲﾂ	--	--	--	戦死	1	0	0	
ｶﾞｰﾗﾝﾄﾞ	ﾄﾞｲﾂ	--	--	--	健在	1	0	0	7航空団
ﾄﾗｳﾄﾛﾌﾄ	ﾄﾞｲﾂ	--	--	--	健在	1	0	0	8航空団

※リターンキーを押すと、航空指揮官の能力および所属する航空団と配備されている航空機、現在位置を表示します。

《提督》

名前	国籍	戦意	経験	忠誠度	状態	砲撃指揮	航空指揮	雷撃指揮	対潜指揮	所属
ﾘｭｯﾁｪﾝｽ	ﾄﾞｲﾂ	2	0	--	戦死	2	0	0	0	--
ﾁﾘｱｯｸｽ	ﾄﾞｲﾂ	1	0	--	健在	1	1	1	0	1艦隊
ｼｭﾆｰﾋﾞﾝﾄ	ﾄﾞｲﾂ	2	0	--	健在	2	1	0	0	2艦隊

※リターンキーを押すと、提督の能力および所属する艦隊とその編成、現在位置を表示します。

《潜水指揮官》

名前	国籍	戦意	経験	忠誠度	状態	雷撃指揮	接敵指揮	退避指揮	所属
ｸﾚｯﾁﾏｰ	ﾄﾞｲﾂ	--	0	--	戦死	6	3	2	--
ﾌﾟﾘｰﾝ	ﾄﾞｲﾂ	--	0	--	戦死	7	4	1	--
ｼｭﾌﾟｹ	ﾄﾞｲﾂ	--	0	--	健在	5	3	2	1潜水隊

※リターンキーを押すと、潜水指揮官の能力および所属する潜水隊とその編成、現在位置を表示します。

１４章　データ一覧

陸戦兵器データ

	国籍	火力	貫徹	射程	銃撃	対空	防御	機動	故障	ｼｬｰｼ	資材	工数	開発
ｼﾞｭｳﾎｳ	不	9	3	3	--	--	2	1	0	--	14	3	0
ﾔﾎｳ	不	6	2	2	--	--	2	2	0	--	8	2	0
Hﾀｲｸｳﾎｳ	不	5	8	1	--	5	2	1	0	--	12	3	0
Lﾀｲｸｳﾎｳ	不	1	2	1	--	1	2	3	0	--	4	1	0
Hﾀｲｾﾝｼｬ	不	4	7	1	--	--	2	2	0	--	8	2	※
Mﾀｲｾﾝｼｬ	不	3	5	1	--	--	2	3	0	--	5	1	※
Lﾀｲｾﾝｼｬ	不	2	3	1	--	--	2	4	0	--	3	1	0
ﾊｸｹﾞｷﾎｳ	不	4	0	1	--	--	1	5	0	--	3	1	0
ﾎﾍｲ	不	--	--	--	6	--	3	6	0	--	--	--	0
ﾊﾟﾙﾁｻﾞﾝ	不	--	--	--	3	--	0	4	0	--	--	--	0
Pz1	独	--	--	--	4	--	1	3	0	Pz1	1	1	0
Pz2	独	1	2	1	2	--	1	3	0	Pz2	3	1	0
ｽｺﾀﾞ	独	2	3	1	3	--	1	4	0	ｽｺﾀﾞ	3	1	0
Pz3E	独	2	3	1	3	--	2	3	0	Pz3	4	1	0
Pz4D	独	4	4	1	3	--	2	3	0	Pz4	4	1	0
Pz3G	独	3	4	1	3	--	2	3	0	Pz3	4	1	625
Pz3J	独	3	5	1	3	--	3	3	0	Pz3	5	1	1200
Pz4F	独	4	6	1	3	--	3	3	0	Pz4	7	1	1200
ﾃｨｰｶﾞｰ-1P	独	5	8	1	3	--	6	2	15	Pz6P	17	3	300
ﾃｨｰｶﾞｰ-1	独	5	8	1	3	--	6	2	0	Pz6	17	3	300
ﾊﾟﾝﾀｰ-D	独	4	8	1	2	--	5	4	10	Pz5	11	3	300
Pz3M	独	3	5	1	3	--	4	3	0	Pz3	5	1	100
Pz4H	独	4	7	1	3	--	4	3	0	Pz4	9	1	100
ﾊﾟﾝﾀｰ-A	独	4	8	1	3	--	6	4	10	Pz5	13	3	400
ﾃｨｰｶﾞｰ-2P	独	5	9	1	3	--	9	2	0	Pz6B	23	4	600
ﾃｨｰｶﾞｰ-2	独	5	9	1	3	--	9	2	0	Pz6B	21	3	300
ﾊﾟﾝﾀｰ-G	独	4	8	1	3	--	6	4	0	Pz5	13	3	300
ﾏｳｽ	独	8	9	1	3	--	9	1	15	ﾏｳｽ	58	9	600
ﾊﾟﾝﾀｰ-F	独	4	8	1	3	--	6	4	0	Pz5	13	2	300
ﾊﾟﾝﾀｰ-2	独	5	9	1	3	--	6	4	0	Pz5	14	2	300
Pz1ATG	独	2	4	1	--	--	1	3	0	Pz1	2	1	525

※中対戦車砲と重対戦車砲は他の兵器とは異なり、科学兵器開発によって生産可能になります。

	国籍	火力	貫徹	射程	銃撃	対空	防御	機動	故障	ｼｬｰｼ	資材	工数	開発
STG3F	独	4	6	1	--	--	4	3	0	Pz3	6	1	2300
ﾏﾙﾀﾞｰ-2	独	4	7	1	--	--	2	3	0	Pz2	4	1	400
STG3G	独	4	7	1	1	--	5	3	0	Pz3	7	1	600
ﾅｰｽﾎﾙﾝ	独	5	9	1	--	--	1	3	0	Pz4	7	1	400
ｴﾚﾌｧﾝﾄ	独	5	9	1	--	--	9	1	15	Pz6P	25	3	200
Jﾊﾟﾝﾀｰ	独	5	9	1	1	--	5	4	0	Pz5	13	2	900
ﾍｯﾂｧｰ	独	4	7	1	2	--	4	3	0	ｽｺﾀﾞ	8	1	200
ﾗﾝｸﾞ	独	4	8	1	--	--	4	3	0	Pz4	10	1	100
Jﾃｨｰｶﾞｰ	独	7	9	1	1	--	9	1	0	Pz6B	29	3	600
Sd251/17	独	1	2	1	--	1	1	4	0	Sd251	3	1	2225
ｽｺﾀﾞA	独	1	2	1	--	1	1	4	0	ｽｺﾀﾞ	3	1	600
Mﾜｰｹﾞﾝ	独	4	2	1	--	4	1	3	0	Pz4	7	2	600
Wﾋﾞﾝﾄ	独	4	2	1	1	4	2	3	0	Pz4	5	1	600
Oﾋﾞﾝﾄ	独	2	4	1	1	4	2	3	0	Pz4	5	1	600
Sd251/21	独	3	2	1	--	3	1	4	0	Sd251	4	1	600
Kﾌﾞﾘｯﾂ	独	3	3	1	1	5	3	3	0	Pz4	5	1	600
ｹｰﾘｱﾝ	独	4	4	1	--	7	4	4	0	Pz5	11	2	600
Sd251/1	独	--	--	--	6	--	1	5	0	Sd251	2	1	0
STG3B	独	4	4	1	--	--	4	3	0	Pz3	6	1	325
Pz1(15)	独	8	1	1	--	--	1	1	10	Pz1	4	1	400
STG3/42	独	6	2	2	--	--	5	3	0	Pz3	8	1	2600
ﾋﾞｿﾝ	独	8	1	1	--	--	1	3	0	ｽｺﾀﾞ	4	1	600
ﾍﾞｽﾍﾟ	独	6	2	2	--	--	1	3	0	Pz2	4	1	200
ﾌﾝﾒﾙ	独	8	2	2	--	--	1	3	0	Pz4	7	1	200
ﾌﾞﾙﾑﾍﾞｱ	独	8	1	1	--	--	5	3	0	Pz4	11	2	200
ｸﾞﾘｰﾚ	独	9	3	3	1	--	4	2	0	Pz6B	15	3	2400
ｽﾁｭｱｰﾄ	米	2	3	1	3	--	2	5	0	ｽﾁｭｱｰﾄ	3	1	--
ﾘｰ	米	4	5	1	6	--	3	3	0	M3	8	1	--
ｼｬｰﾏﾝ/75	米	4	6	1	3	--	4	3	0	M4	9	1	--
ｳｫﾙﾊﾞﾘﾝ	米	4	7	1	--	--	3	4	0	M4	8	1	--
ｼｬｰﾏﾝ/76	米	4	7	1	3	--	4	3	0	M4	11	1	--
ｼﾞｬﾝﾎﾞ	米	4	6	1	3	--	8	2	5	M4	17	2	--
ｼﾞｬｸｿﾝ	米	5	8	1	--	--	4	3	0	M4	6	1	--
ﾊﾟｰｼﾝｸﾞ	米	5	8	1	3	--	6	3	0	M26	14	2	--
ﾌﾟﾘｰｽﾄ	米	6	2	2	--	--	2	3	0	M3	4	1	--
M40	米	8	2	3	--	--	2	3	0	M4	18	2	--
ﾎﾜｲﾄ	米	1	1	1	4	--	1	5	0	ﾎﾜｲﾄ	2	1	--
ｽｶｲｸﾘｰﾅｰ	米	4	1	1	--	2	1	4	0	ﾎﾜｲﾄ	3	1	--

	国籍	火力	貫徹	射程	銃撃	対空	防御	機動	故障	ｼｬｰｼ	資材	工数	開発
BT7	ソ	2	4	1	2	--	2	5	0	BT	4	1	--
T34A	ソ	4	5	1	3	--	3	5	0	T34	7	1	--
KV1	ソ	4	5	1	5	--	5	3	0	KV	14	2	--
T34B	ソ	4	6	1	3	--	4	5	0	T34	9	1	--
T34D	ソ	4	6	1	3	--	5	5	0	T34	11	1	--
KV1C	ソ	4	6	1	5	--	7	3	0	KV	15	2	--
SU85	ソ	5	8	1	--	--	3	5	0	T34	10	1	--
T34/85	ソ	5	8	1	3	--	5	4	0	T34	13	2	--
KV85	ソ	5	8	1	5	--	6	3	0	KV	14	2	--
SU100	ソ	6	9	1	--	--	5	4	0	T34	12	2	--
ｽﾀｰﾘﾝ2	ソ	7	9	1	5	--	8	3	0	JS	15	2	--
ｽﾀｰﾘﾝ3	ソ	7	9	1	5	--	9	3	0	JS	15	2	--
T44	ソ	5	8	1	2	--	7	5	0	T44	11	1	--
KV2	ソ	8	2	2	5	--	5	2	10	KV	25	3	--
SU76	ソ	4	2	2	--	--	1	5	0	SU76	4	1	--
SU122	ソ	7	2	2	--	--	3	4	0	T34	12	1	--
SU152	ソ	8	4	2	--	--	3	3	0	KV	23	2	--
ｶﾁｭｰｼｬ	ソ	8	0	2	--	--	0	3	0	--	6	2	--
ZSU37	ソ	2	4	1	--	4	1	5	0	SU76	2	1	--
ﾏﾁﾙﾀﾞ1	英	--	--	--	2	--	3	2	0	A11	3	1	--
ﾏﾁﾙﾀﾞ2	英	2	3	1	2	--	4	2	10	A12	7	1	--
ﾊﾞﾚﾝﾀｲﾝ	英	2	3	1	2	--	3	2	0	A10	5	1	--
ｸﾙｾｰﾀﾞ-3	英	3	5	1	2	--	3	4	0	A15	6	1	--
ｸﾞﾗﾝﾄ	英	4	5	1	4	--	3	3	0	M3	8	1	--
ﾁｬｰﾁﾙ3	英	3	5	1	3	--	5	2	0	A22	13	2	--
ｸﾛﾑｳｪﾙ1	英	3	5	1	3	--	4	5	0	A27	8	1	--
ﾁｬｰﾁﾙ7	英	4	6	1	3	--	7	2	0	A22	14	2	--
ｸﾛﾑｳｪﾙ4	英	4	6	1	3	--	4	5	0	A27	9	1	--
ﾌｧｲｱﾌﾗｲ	英	4	8	1	2	--	4	3	0	M4	10	1	--
ｺﾒｯﾄ	英	4	7	1	3	--	5	4	0	A34	10	1	--
ｾﾝﾁｭﾘｵﾝ1	英	4	8	1	2	--	8	3	0	A41	15	2	--
ｸﾙｾｰﾀﾞ-A	英	2	2	1	--	2	3	4	0	A15	6	1	--
ﾋﾞｼｮｯﾌﾟ	英	5	2	2	--	--	2	2	10	A10	6	1	--
ｾｸｽﾄﾝ	英	5	2	2	--	--	2	4	0	M3	6	1	--
ｶﾙﾛﾍﾞﾛﾁｪ	伊	--	--	--	2	--	1	3	10	L3	1	1	--
ｶﾙﾛｱﾙﾏｰﾄ	伊	2	4	1	2	--	2	2	10	M13	4	1	--
ﾙﾉｰ	仏	2	2	1	2	--	2	1	10	R35	3	1	--
ｿﾐｭｱ	仏	2	4	1	2	--	3	3	5	S35	6	1	--

シャーシデータ

名称	国籍	資材	工数	生産可能車両
SD251	独	7	1	SD251/17, SD251/21, SD251/1
PZ1	独	5	1	PZ1, PZ1ATG, PZ1(15)
PZ2	独	7	1	PZ2, ﾏﾙﾀﾞｰ2, ﾍﾞｽﾍﾞ
PZ3	独	16	2	PZ3E, PZ3G, PZ3J, PZ3M, STG3F, STG3G, STG3B, STG3/42
PZ4	独	17	2	PZ4D, PZ4F, PZ4H, ﾅｰｽﾎﾙﾝ, ﾗﾝｸﾞ, Mﾜｰｹﾞﾝ, Wﾋﾞﾝﾄ, Oﾋﾞﾝﾄ, Kﾌﾞﾘｯﾂ, ﾌﾝﾒﾙ, ﾌﾞﾙﾑﾍﾞｱ
ｽｺﾀﾞ	独	7	1	ｽｺﾀﾞ, ﾍｯﾂｧｰ, ｽｺﾀﾞA, ﾋﾞｿﾝ
PZ5	独	32	4	ﾊﾟﾝﾀｰD, ﾊﾟﾝﾀｰA, ﾊﾟﾝﾀｰG, ﾊﾟﾝﾀｰF, ﾊﾟﾝﾀｰ2, Jﾊﾟﾝﾀｰ, ｹｰﾘｱﾝ
PZ6	独	39	5	ﾃｨｰｶﾞｰ1
PZ6P	独	40	6	ﾃｨｰｶﾞｰ1P, ｴﾚﾌｧﾝﾄ
PZ6B	独	47	7	ﾃｨｰｶﾞｰ2P, ﾃｨｰｶﾞｰ2, Jﾃｨｰｶﾞｰ, ｸﾞﾘｰﾚ
ﾏｳｽ	独	130	15	ﾏｳｽ
ｽﾁｭｱｰﾄ	米	9	1	ｽﾁｭｱｰﾄ
M3	米	20	2	ﾘｰ, ｸﾞﾗﾝﾄ, ﾌﾟﾘｰｽﾄ, ｾｸｽﾄﾝ
M4	米	21	3	ｼｬｰﾏﾝ75, ｳｫﾙﾊﾞﾘﾝ, ｼｬｰﾏﾝ76, ｼﾞｬﾝﾎﾞ, ｼﾞｬｸｿﾝ, M40, ﾌｧｲｱﾌﾗｲ
M26	米	32	4	ﾊﾟｰｼﾝｸﾞ
ﾎﾜｲﾄ	米	7	1	ﾎﾜｲﾄ, ｽｶｲｸﾘｰﾅｰ
BT	ソ	10	1	BT7
KV	ソ	3	4	KV1, KV1C, KV85, KV2, SU152
T34	ソ	19	2	T34A, T34B, T34D, SU85, T34/85, SU100, SU122
T44	ソ	23	3	T44
JS	ソ	3	4	ｽﾀｰﾘﾝ2, ｽﾀｰﾘﾝ3
SU76	ソ	8	1	SU76, ZSU37
A11	英	8	1	ﾏﾁﾙﾀﾞ1
A12	英	19	2	ﾏﾁﾙﾀﾞ2
A10	英	11	2	ﾊﾞﾚﾝﾀｲﾝ, ﾋﾞｼｮｯﾌﾟ
A22	英	26	3	ﾁｬｰﾁﾙ3, ﾁｬｰﾁﾙ7
A15	英	14	2	ｸﾙｾｰﾀﾞｰ3, ｸﾙｾｰﾀﾞｰA
A27	英	19	2	ｸﾛﾑｳｪﾙ1, ｸﾛﾑｳｪﾙ4
A34	英	22	3	ｺﾒｯﾄ
A41	英	33	4	ｾﾝﾁｭﾘｵﾝ1
L3	伊	2	1	ｶﾙﾛﾍﾞﾛﾁｪ
M13	伊	9	1	ｶﾙﾛｱﾙﾏｰﾄ
R35	仏	8	1	ﾙﾉｰ
S35	仏	14	2	ｿﾐｭｱ

航空機データ

	国籍	機動	防御	空火	兵火	車火	爆弾	命中	夜間	航続	資材	工数	開発	ﾀｲﾌﾟ
Bf109C	独	6	3	2	1	0	0	0	×	250	3	2	0	軽戦
Bf109E	独	6	3	3	1	1	0	0	×	225	4	2	0	軽戦
Bf109F	独	7	4	4	2	1	0	0	×	250	5	2	425	軽戦
Bf109G	独	7	4	5	2	1	0	0	×	275	6	2	1200	軽戦
Fw190A	独	7	4	6	2	2	0	0	×	500	7	2	1800	軽戦
Fw190F	独	6	5	4	1	1	1	20	×	175	7	2	600	軽戦
Fw190D	独	8	5	4	1	1	0	0	×	300	6	2	600	軽戦
He162A	独	8	4	2	1	1	0	0	×	150	3	1	1200	軽戦
Bf110C	独	5	3	4	2	1	0	0	×	450	10	3	0	重戦
Do217N	独	4	2	6	2	2	0	0	○	575	20	3	1025	重戦
Me410A	独	6	5	4	2	1	2	20	×	575	12	3	1200	重戦
Bf110G	独	5	4	6	2	3	0	0	○	700	10	3	600	重戦
Ju88G	独	6	4	7	2	3	0	0	○	750	16	3	1200	重戦
He219A	独	7	4	7	2	3	0	0	○	925	17	3	600	重戦
Me262A	独	9	5	7	2	4	0	0	×	350	12	3	600	重戦
Me262B	独	8	5	7	2	4	0	0	○	350	12	3	600	重戦
Ju87B	独	4	1	1	1	0	2	60	×	200	8	2	0	軽爆
Ju87R	独	3	1	1	1	0	1	60	×	500	8	2	425	軽爆
Ju87D	独	4	3	2	1	0	3	60	×	275	11	2	1800	軽爆
Ju87G	独	3	3	1	2	6	0	0	×	200	12	2	1800	軽爆
Hs129B	独	4	8	3	2	5	0	0	×	225	10	3	1200	軽爆
Ar234B	独	6	4	0	0	0	2	40	×	525	16	3	1800	軽爆
He111P	独	2	1	1	0	0	4	10	○	675	24	3	0	重爆
Do17Z	独	3	1	2	0	0	2	20	○	375	17	3	0	重爆
Ju88A-1	独	4	3	2	0	0	3	60	○	550	20	3	0	重爆
He111H	独	3	3	3	0	0	5	10	○	675	28	3	1025	重爆
Ju88A-4	独	5	4	2	0	0	4	60	○	650	28	3	1200	重爆
Do217E	独	4	2	3	0	0	8	10	○	750	33	3	600	重爆
Ju188E	独	6	5	3	0	0	6	60	○	650	28	3	1800	重爆
He177A	独	4	3	4	0	0	10	10	○	1800	60	6	2400	重爆
MC200	伊	6	3	1	1	0	0	0	×	275	4	2	0	軽戦
SM79	伊	2	1	2	0	0	3	10	○	625	21	4	0	重爆
MS406	仏	6	3	2	1	0	0	0	×	250	5	2	--	軽戦
P630	仏	5	3	3	1	1	1	20	×	400	7	3	--	重戦
A143	仏	1	1	2	0	0	3	10	○	400	20	3	--	重爆
ﾊﾘｹｰﾝ	英	5	3	3	2	0	0	0	×	250	6	2	--	軽戦

	国籍	機動	防御	空火	兵火	車火	爆弾	命中	夜間	航続	資材	工数	開発	ﾀｲﾌﾟ
ｽﾋﾟｯﾄ1	英	6	3	3	2	0	0	0	×	275	5	2	--	軽戦
ｽﾋﾟｯﾄ5	英	7	4	4	2	1	0	0	×	250	6	2	--	軽戦
ｽﾋﾟｯﾄ9	英	8	4	4	2	1	0	0	×	225	7	2	--	軽戦
ﾀｲﾌｰﾝ	英	7	5	5	2	2	2	20	×	275	12	2	--	軽戦
ｽﾋﾟｯﾄ14	英	9	5	5	2	2	0	0	×	250	7	2	--	軽戦
ﾎﾞｰﾌｧｲﾀｰ	英	4	2	7	3	2	0	0	○	625	19	3	--	重戦
ﾓｽｷｰﾄ12	英	6	4	5	2	2	0	0	○	900	16	3	--	重戦
ﾓｽｷｰﾄ30	英	7	5	5	2	2	0	0	○	925	19	3	--	重戦
ﾊﾞﾄﾙ	英	3	1	1	0	0	1	30	×	550	9	2	--	軽爆
ﾌﾞﾚﾆﾑ	英	4	1	2	0	0	1	30	×	775	11	3	--	軽爆
ﾓｽｷｰﾄ4	英	6	4	0	0	0	2	40	×	775	19	3	--	軽爆
ﾓｽｷｰﾄ6	英	6	5	6	2	2	2	40	×	900	20	3	--	軽爆
ｳｪﾘﾝﾄﾝ	英	3	2	2	0	0	4	10	○	900	26	3	--	重爆
ｽﾀｰﾘﾝｸﾞ	英	2	1	3	0	0	13	10	○	900	62	6	--	重爆
ﾊﾘﾌｧｯｸｽ	英	3	4	4	0	0	12	10	○	1000	49	5	--	重爆
ﾗﾝｶｽﾀｰ	英	3	6	4	0	0	20	10	○	1100	62	5	--	重爆
P40	米	5	3	3	1	0	0	0	×	500	7	2	--	軽戦
P47	米	7	5	5	3	0	1	20	×	300	13	2	--	軽戦
P51	米	9	4	4	2	0	0	0	×	1100	10	2	--	軽戦
P38	米	6	4	4	2	1	2	20	×	650	18	3	--	重戦
B17D	米	3	2	3	0	0	9	10	○	1500	46	5	--	重爆
B17E	米	3	3	5	0	0	9	10	○	1150	54	5	--	重爆
B17F	米	3	7	6	0	0	11	10	○	1150	59	5	--	重爆
B17G	米	3	8	8	0	0	11	10	○	1300	59	5	--	重爆
I16	ソ	5	3	2	1	0	0	0	×	275	4	2	--	軽戦
MIG1	ソ	6	3	2	1	0	0	0	×	250	6	2	--	軽戦
LA5	ソ	7	4	3	1	1	0	0	×	250	6	2	--	軽戦
YAK9P	ソ	8	5	3	1	1	0	0	×	475	6	2	--	軽戦
SB2	ソ	2	1	1	0	0	1	30	×	400	11	3	--	軽爆
IL2	ソ	5	7	3	1	1	1	40	×	250	12	2	--	軽爆
IL10	ソ	6	8	4	2	2	1	50	×	325	13	2	--	軽爆
TB3	ソ	1	1	2	0	0	4	10	○	1075	34	4	--	重爆
IL4	ソ	3	2	1	0	0	5	10	○	1425	20	3	--	重爆

機動…機動力、防御…防御力、空火…対空火力、兵火…対兵火力、
車火…対車火力、爆弾…爆弾搭載数、命中…爆弾命中率、夜間…夜間飛行可否

艦船データ

	国籍	艦種	防御	速力	航続	上部	下部	ｽﾃｯﾌﾟ規模	武装			機銃	魚雷	搭載
H型戦艦	独	戦	9	30	7	18	18	1500	40×8	15×12	高×16	40	6	6
ﾋﾞｽﾏﾙｸ	独	戦	8	30	7	14	14	1500	38×8	15×12	高×16	28	0	6
O型戦艦	独	戦	5	33	7	10	10	1500	38×6	15×6	高×8	28	6	4
ｼｬﾙﾝﾎﾙｽﾄ	独	戦	6	32	7	11	11	1500	28×9	15×12	高×14	24	0	4
G・ﾂｪｯﾍﾟﾘﾝ	独	空	3	35	8	9	9	1500	15×16	高×12		50	0	43
ｼｭﾚｼﾞｪﾝ	独	戦	2	16	3	4	4	1500	28×4	高×6		32	0	--
ﾄﾞｲｯﾁｭﾗﾝﾄ	独	戦	3	28	7	4	4	1500	28×6	15×8	高×6	14	8	2
A・ﾋｯﾊﾟｰ	独	巡	4	32	7	4	5	1500	20×8	高×12		20	12	3
ｹﾙﾝ	独	巡	1	32	5	2	2	1500	15×9	高×2		16	12	2
SP型巡洋艦	独	巡	2	36	7	2	2	1500	15×6	高×2		12	10	--
A・ﾄﾞｰﾘｱ	伊	戦	4	27	6	7	8	1500	32×10	小×12	高×10	31	0	4
ﾄﾚﾝﾄ	伊	巡	2	36	6	3	4	1500	20×8	高×16		12	8	3
ｼﾞｭｯｻﾉ	伊	巡	1	36	6	1	2	1500	15×8	高×6		16	4	2
ﾓﾝﾃｸｯｺﾘ	伊	巡	2	37	6	2	3	1500	15×8	高×6		16	4	2
ｱﾌﾞﾙｯﾁ	伊	巡	2	34	6	3	3	1500	15×10	高×8		16	6	4
V・ﾍﾞﾈﾄ	伊	戦	6	30	7	13	14	1500	38×9	15×12	高×12	36	0	3
ｱｷｰﾗ	伊	空	0	30	7	7	8	1500	小×8	高×12		82	0	51
ﾌｯﾄﾞ	英	戦	5	31	8	14	14	1500	38×8	15×10	高×12	24	4	2
ﾚﾅｳﾝ	英	戦	4	29	7	10	11	1500	38×6	両×20		24	8	4
Q・ｴﾘｻﾞﾍﾞｽ	英	戦	5	24	7	10	11	1500	38×8	両×20		32	0	4
R・ｿﾍﾞﾘﾝ	英	戦	5	21	7	10	10	1500	38×8	15×12	高×8	24	0	1
ﾈﾙｿﾝ	英	戦	5	23	7	11	11	1500	40×9	15×12	高×6	40	2	1
K・ｼﾞｮｰｼﾞ5	英	戦	7	28	8	12	12	1500	36×10	両×16		32	0	2
ﾊﾞﾝｶﾞｰﾄﾞ	英	戦	8	30	8	15	15	1500	38×8	両×16		64	0	--
ﾗｲｵﾝ	英	戦	7	30	8	13	14	1500	40×9	両×16		48	0	2
ｶﾚｼﾞｱｽ	英	空	2	31	7	7	8	1500	高×16			24	0	48
ｱｰｸﾛｲﾔﾙ	英	空	2	31	8	7	8	1500	高×16			64	0	72
ｲﾗｽﾄﾘｱｽ	英	空	3	30	8	7	8	1500	両×16			56	0	50
ﾏﾙﾀ	英	空	3	32	9	15	16	1500	両×16			55	0	81
ｺﾛｯｻｽ	英	空	0	25	7	4	5	1500				43	0	48
ｶｳﾝﾃｨ	英	巡	3	31	8	3	3	1500	20×8	高×8		24	8	2
ｶﾚﾄﾞﾝ	英	巡	1	29	6	1	2	1500	15×5	高×2		8	8	0
ﾀﾞﾅｴ	英	巡	1	29	6	1	2	1500	15×6	高×2		8	12	--
ﾎｰｷﾝｽ	英	巡	3	30	8	3	3	1500	18×7	高×4		8	6	--
ﾘｱﾝﾀﾞｰ	英	巡	2	32	7	2	3	1500	15×8	高×8		18	8	1
ｱｽﾚｰｻﾞ	英	巡	2	32	6	1	2	1500	15×6	高×8		14	6	1

	国籍	艦種	防御	速力	航続	上部	下部	ｽﾃｯﾌﾟ規模	武装			機銃	魚雷	搭載
ｻｻﾞﾝﾌﾟﾄﾝ	英	巡	3	32	8	3	3	1500	15×12	高×8		18	6	3
ﾀﾞｲﾄﾞｰ	英	巡	2	32	7	2	2	1500	両×10			16	6	--
ﾌｨｼﾞｰ	英	巡	2	31	8	3	3	1500	15×12	高×8		16	6	3
ﾆｭｰﾒｷｼｺ	米	戦	5	21	8	11	11	1500	36×12	小×12	高×8	12	0	3
ｵﾏﾊ	米	巡	2	34	7	2	2	1500	15×10	高×8		10	6	2
ｶｻﾌﾞﾗﾝｶ	米	空	0	19	7	2	3	1500	両×1			20	0	27
ｱﾗｽｶ	米	戦	4	33	7	10	10	1500	30×9	両×12		90	0	4
ｸｰﾙﾍﾞ	仏	戦	4	21	5	7	7	1500	30×12	15×22	高×7	10	0	--
ﾌﾞﾙﾀｰﾆｭ	仏	戦	5	21	5	7	8	1500	34×10	15×18	高×8	22	0	--
ﾀﾞﾝｹﾙｸ	仏	戦	5	29	7	8	9	1500	33×8	両×16		40	0	4
ﾍﾞｱﾙﾝ	仏	空	2	21	5	7	7	1500	15×8	高×6		24	4	40
ﾃﾞｭｹｰﾇ	仏	巡	2	33	6	3	3	1500	20×8	高×8		20	6	2
ﾄﾙｰｱﾝ	仏	巡	1	33	6	2	3	1500	15×8	高×4		18	12	2
ｶﾞﾘｿﾆｴｰﾙ	仏	巡	2	31	7	2	3	1500	15×9	高×8		20	4	4
ﾘｼｭﾘｭｰ	仏	戦	6	30	7	11	12	1500	38×8	15×9	高×12	24	0	3
ｼﾞｮｯﾌﾙ	仏	空	2	33	8	6	6	1500	両×8			32	0	40
ﾏﾗｰﾄ	ソ	戦	4	23	5	7	8	1500	30×12	小×16	高×6	36	4	--
ｷｰﾛﾌ	ソ	巡	3	35	6	3	3	1500	18×9	高×6		16	6	2
ﾁｬﾊﾟｴﾌ	ソ	巡	3	34	7	3	4	1500	15×12	高×8		24	6	2
S・ｿﾕｰｽﾞ	ソ	戦	9	28	7	19	19	1500	40×9	15×12	高×8	40	0	4
駆逐艦	--	駆	1	37	6	--	--	1500	小×4	高×1	潜×1	4	4	--
ﾌﾘｹﾞｰﾄ艦	米	フ	0	24	7	--	--	1400	高×3	潜×2		4	3	--
輸送船	米	輸	0	16	7	--	--	6000	高×1			4	0	--
U2型	独	潜	1	7	1	--	--	254				0	3	--
U7A型	独	潜	2	8	5	--	--	626				0	5	--
U7B型	独	潜	3	8	7	--	--	753				0	5	--
U7C型	独	潜	4	7	7	--	--	769				0	5	--
U9A型	独	潜	3	7	8	--	--	1032				0	6	--
U9C型	独	潜	3	7	9	--	--	1120				0	6	--
U9D型	独	潜	3	7	11	--	--	1616				0	6	--
U17型	独	潜	2	26	2	--	--	236				0	2	--
U21型	独	潜	6	17	9	--	--	1621				0	6	--
U23型	独	潜	5	12	3	--	--	232				0	2	--

戦…戦艦、巡…巡洋艦、空…空母、駆…駆逐艦、輸…輸送船、潜…潜水艦
40×8…40cm砲×8門、両…両用砲、高…高角砲、小…小口径砲、
潜…対潜兵器、魚雷…発射管、搭載…搭載機数

艦船武装データ

名称	射程	破壊力	海戦	空母戦	潜水艦戦
40cm砲	9	9	○	×	×
38cm砲	8	8	○	×	×
36cm砲	7	7	○	×	×
34cm砲	7	6	○	×	×
33cm砲	6	6	○	×	×
32cm砲	5	6	○	×	×
30cm砲	5	5	○	×	×
28cm砲	5	5	○	×	×
20cm砲	4	3	○	×	×
18cm砲	4	2	○	×	×
15cm砲	3	2	○	×	×
小口径砲	2	1	○	×	×
両用砲	2	1	○	○	×（海戦、対空射撃に使用）
高角砲	--	--	×	○	×（対空射撃に使用）
機銃	--	--	×	○	×（対空射撃に使用）
対潜兵器	1	※	×	×	○（対潜攻撃に使用）
発射管	1	6	○	×	○（海戦、潜水艦戦に使用）
航空魚雷	--	4	×	○	×（航空攻撃時に攻撃機が使用）

※対潜兵器の破壊力は、連合国側の科学兵器開発によって変化します
（ルール[25.64]項参照）。

○爆雷（スキッド開発前）・・・・3
○スキッド開発後・・・・・・・・・5
○ヘッジホッグ開発後・・・・・・・7

指揮官データ

《将軍》	国籍	戦意	経験	忠誠度	装甲指揮	砲兵指揮	歩兵指揮	作戦指揮
ルントシュテット	独	3	0	6	0	1	3	3
レープ	独	1	0	5	0	3	1	2
ボック	独	3	0	6	0	1	3	2
リスト	独	3	0	5	0	1	3	1
キュヒラー	独	1	0	6	0	3	0	2
クルーゲ	独	2	0	4	0	3	1	3
ライヘナウ	独	4	0	9	1	2	2	3
パイクス	独	3	0	6	1	1	1	2
ファルケンホルスト	独	2	0	6	0	1	3	3
クライスト	独	3	0	5	1	1	2	1
グデーリアン	独	3	0	6	4	1	0	4
ホト	独	2	0	6	2	1	2	1
ヘプナー	独	3	0	3	2	1	2	2
マンシュタイン	独	3	0	6	3	2	3	4
ロンメル	独	4	0	6	4	2	2	4
パウルス	独	0	0	5	2	0	0	3
モーデル	独	4	0	8	4	2	2	3
ザルムート	独	2	0	5	0	1	2	1
フィーティングホフ	独	3	0	6	2	1	0	2
アルニム	独	1	0	5	2	1	0	2
ケンプフ	独	2	0	6	2	1	0	1
シュベペンブルク	独	1	0	6	2	1	0	1
ネーリング	独	2	0	6	3	1	0	2
トーマ	独	4	0	5	4	0	0	0
バルク	独	3	0	6	3	2	1	3
ハウサー	独	4	0	7	2	2	2	2
エーベルバッハ	独	2	0	5	3	1	0	2
クノーベルスドルフ	独	1	0	6	2	1	0	1
ディートリヒ	独	5	0	9	2	0	1	0
マントイフェル	独	4	0	7	4	1	1	2
ブルメントリット	独	1	0	4	0	1	2	4
マルクス	独	1	0	4	0	3	1	3
ベルゴンツォーリ	伊	0	0	0	0	0	1	1
グランチアーニ	伊	0	0	0	0	0	0	0
ガリボルディ	伊	0	0	0	0	0	0	0
メッセ	伊	0	0	0	0	0	0	0

	国籍	戦意	経験	忠誠度	装甲指揮	砲兵指揮	歩兵指揮	作戦指揮
ドゴール	仏	3	0	0	3	2	2	3
コラープ	仏	0	0	0	0	0	0	0
アンチージェ	仏	0	0	0	0	0	0	0
ジロウ	仏	1	0	0	0	0	0	0
ブジョンヌイ	ソ	0	0	0	0	0	0	0
チモシェンコ	ソ	3	0	0	2	2	1	3
ジューコフ	ソ	4	0	0	3	3	2	4
コーネフ	ソ	3	0	0	4	1	1	3
マリノフスキー	ソ	3	0	0	2	3	2	3
ゴリコフ	ソ	2	0	0	1	1	1	1
バッーチン	ソ	3	0	0	3	3	2	2
ロコソフスキー	ソ	4	0	0	2	2	2	2
トルブーヒン	ソ	3	0	0	3	2	2	2
バグラミャン	ソ	2	0	0	2	2	2	2
カツコフ	ソ	4	0	0	4	0	0	3
チュイコフ	ソ	4	0	0	1	1	4	2
ゴート	英	3	0	0	0	1	1	2
ウェーベル	英	2	0	0	1	2	2	3
オコーナー	英	3	0	0	3	1	1	3
オーキンレック	英	1	0	0	2	2	2	2
リッチー	英	1	0	0	2	1	1	1
アレクサンダー	英	3	0	0	2	2	2	3
モントゴメリー	英	3	0	0	4	3	2	4
デンプシー	英	2	0	0	2	2	2	3
クレラー	英	2	0	0	2	2	2	3
ホロックス	英	3	0	0	3	1	1	2
ブラッドレー	米	3	0	0	2	2	3	4
パットン	米	4	0	0	4	1	1	3
クラーク	米	1	0	0	2	2	2	2
ホッジス	米	3	0	0	2	2	2	3
パッチ	米	3	0	0	2	2	3	2
シンプソン	米	2	0	0	2	2	2	2
コリンズ	米	3	0	0	3	1	1	2
ミドルトン	米	3	0	0	1	2	3	2

《航空指揮官》	国籍	戦意	忠誠度	昼間空戦	夜間空戦	爆撃命中
メルダース	独	--	--	1	0	0
ガーランド	独	--	--	1	0	0
トラウトロフト	独	--	--	1	0	0
ビック	独	--	--	1	0	0
バルタザール	独	--	--	1	0	0
エーザウ	独	--	--	1	0	0
リュッツォー	独	--	--	1	0	0
シュタインホフ	独	--	--	1	0	0
ノボトニー	独	--	--	1	0	0
マルセイユ	独	--	--	1	0	0
ハルトマン	独	--	--	1	0	0
レント	独	--	--	0	1	0
シュナウファー	独	--	--	0	1	0
シュワルツコップ	独	--	--	0	0	1
ルーデル	独	--	--	0	0	1

《提督》	国籍	戦意	忠誠度	砲撃指揮	航空指揮	雷撃指揮	対潜指揮
リュチェンス	独	2	--	2	0	0	0
チリアックス	独	1	--	1	1	1	0
シュニービント	独	2	--	2	1	0	0
トベイ	英	3	--	3	1	0	0
ソマービル	英	2	--	2	2	1	1
カニンガム	英	2	--	1	3	1	0
フレーザー	英	3	--	3	1	1	1
ラムゼー	英	2	--	2	1	1	2
マッキンタイヤー	英	2	--	1	1	2	4

《潜水指揮官》	国籍	戦意	忠誠度	雷撃指揮	接敵指揮	退避指揮
クレッチマー	独	--	--	6	3	2
プリーン	独	--	--	7	4	1
シュプケ	独	--	--	5	3	2
シュルツェ	独	--	--	5	2	4
トップ	独	--	--	4	2	5
リュート	独	--	--	6	3	3

このデータは、シナリオ「ヨーロッパキャンペーン」開始時のものです。

西部戦線マップ・根拠地データ

《ドイツ》	地形	軍港	工場	資源
ウィルヘルムスハーフェン	平地	有	造船	石油
ブレーメン	平地		航空	
ハノーバー	平地		シャーシ	鉄鉱
ドルトムント	平地		製鉄	石炭
エッセン	平地		製鉄	石炭
ケルン	平地		精錬	ボーキサイト
ボン	平地			ボーキサイト
カッセル	平地		陸戦	
フランクフルト	平地		製鉄	鉄鉱
マインツ	森林			ボーキサイト
トリエル	森林			
カールスルーエ	森林			セメント
シュツッツガルト	平地		精錬	ボーキサイト
アウグスブルグ	平地		航空	
Nミュンヘン	平地		航空	セメント
レーゲンスブルグ	平地		航空	セメント
ニュールンベルグ	平地		航空	
キール	平地	有	造船	
ハンブルグ	平地		製油	石油
マグデブルグ	平地		陸戦	
ライプチヒ	平地		シャーシ	
ロストック	平地	有	造船	
Wベルリン	平地		陸戦	

《イギリス》	地形	軍港	工場	資源
スカパフロー	平地	有	造船	石油
アバディーン	荒地		精錬	石油
エジンバラ	荒地		陸戦	石炭
グラスゴー	荒地		鉄鉱	石炭
ベルファースト	荒地	有	製油	鉄鉱
リバプール	荒地	有	造船	ボーキサイト
カーライル	山地		陸戦	石炭
ヨーク	荒地		シャーシ	鉄鉱
マンチェスター	山地		航空	石炭
ノッティンガム	平地		陸戦	鉄鉱
イプスウィッチ	平地		航空	ボーキサイト
バーミンガム	平地		製鉄	石炭
プリマス	平地	有	造船	セメント

	地形	軍港	工場	資源
ロンドン	平地		航空	セメント
ポーツマス	平地		精錬	セメント
ドーバー	平地		シャーシ	セメント
ジブラルタル	平地	有	造船	
《ポルトガル》	地形	軍港	工場	資源
リスボン	平地			
ブラガンサ	山地			セメント
《スペイン》	地形	軍港	工場	資源
セビリア	荒地			
グラナダ	山地			鉄鉱
コルドバ	山地			石炭
マドリッド	山地		製鉄	セメント
バリャドリド	山地			セメント
ブルゴス	山地			鉄鉱
サラゴサ	荒地			鉄鉱
バレンシア	平地			
バルセロナ	平地		精錬	
《フランス》	地形	軍港	工場	資源
ボルドー	森林		陸戦	石油
ツールーズ	平地		航空	ボーキサイト
リモージュ	平地			セメント
ペルピニャン	平地			ボーキサイト
マルセイユ	平地		精錬	ボーキサイト
ツーロン	平地	有	造船	ボーキサイト
アビニヨン	平地		精錬	ボーキサイト
ブレスト	平地	有	造船	セメント
ロリアン	平地	有	造船	セメント
サンナゼール	平地	有	製油	石油
ナント	平地		精錬	セメント
ルマン	平地		航空	
シェルブール	平地	有	造船	
アブランシュ	平地			
ノルマンディー	平地			鉄鉱
パリ	平地		陸戦	
オルレアン	平地		シャーシ	セメント
ストラスブール	平地		シャーシ	鉄鉱
ディジョン	平地		製鉄	石炭
リヨン	平地		陸戦	石炭
ダンケルク	平地		製鉄	石炭

	地形	軍港	工場	資源
カレー	平地		製鉄	石炭
アラス	平地			
ランス	平地			
セダン	平地			鉄鉱
ベルダン	平地			鉄鉱
メッツ	平地			鉄鉱

《ベルギー》	地形	軍港	工場	資源
アントワープ	平地		精錬	
ブリュッセル	平地		製鉄	石炭
アルデンヌ	森林			石炭

《オランダ》	地形	軍港	工場	資源
ロッテルダム	平地		製鉄	
アムステルダム	平地		精錬	
アルンヘム	平地			

《デンマーク》	地形	軍港	工場	資源
フレデリクスハウン	平地			
フレデリシア	平地			
コペンハーゲン	平地			

《ノルウェー》	地形	軍港	工場	資源
ベルゲン	荒地	有	造船	鉄鉱
ゴール	山地			鉄鉱
クリスチャンサンド	荒地			鉄鉱
オスロ	荒地		製鉄	鉄鉱

東部戦線マップ・根拠地一覧

《ドイツ》	地形	軍港	工場	資源
シュテッチン	平地		製鉄	鉄鉱
Eベルリン	平地		航空	
ブレスラウ	平地		シャーシ	石炭
ドレスデン	平地		精錬	石炭
プラハ	平地		シャーシ	鉄鉱
ウィーン	平地		陸戦	石油
ケーニヒスベルク	平地		陸戦	

《ポーランド》	地形	軍港	工場	資源
ダンチヒ	平地	有	造船	
ポズナニ	平地			
ワルシャワ	平地		製鉄	

	地形	軍港	工場	資源
クラコウ	平地		精錬	石炭
ビルナ	平地			セメント
グロドノ	平地			セメント
ブレストリトフスク	湿地			
ブルゼミスル	森林			石油
リボフ	森林			石油

《バルト3国》

	地形	軍港	工場	資源
タリン	平地			
リガ	平地			
カウナス	平地			

《フィンランド》

	地形	軍港	工場	資源
タンペレ	湿地			
ツルク	湿地			
ヘルシンキ	湿地			

《ハンガリー》

	地形	軍港	工場	資源
ブダペスト	荒地			ボーキサイト
ナジカニジャ	荒地			石油
デブレツェン	荒地			石炭
クルージ	山地			ボーキサイト

《ソ連》

	地形	軍港	工場	資源
クロンシュタット	平地	有	造船	
レニングラード	平地		陸戦	ボーキサイト
ギンギセップ	湿地			
ノブゴロド	湿地			
プスコフ	森林			
カリーニン	平地			
ルジェフ	森林			セメント
ウェルキエルーキ	森林			セメント
ビテプスク	荒地			セメント
スモレンスク	荒地		製鉄	石炭
ヴィヤジマ	荒地			石炭
オルシャ	荒地			
ミンスク	荒地		シャーシ	セメント
ツーラ	平地		製鉄	石炭
ブリャンスク	荒地			石炭
ゴメリ	荒地			
キエフ	平地		航空	石炭
オリョール	平地			鉄鉱
クルスク	荒地			鉄鉱

	地形	軍港	工場	資源
ベルゴロド	荒地			
ハリコフ	荒地		精錬	
ポルタワ	平地			
キシニョフ	平地			
オデッサ	平地	有	造船	
サポロジェ	平地		精錬	ボーキサイト
メリトポリ	平地		製鉄	石炭
セバストポリ	平地	有	造船	鉄鉱
ケルチ	平地		航空	鉄鉱
モスクワ	平地		陸戦	石炭
リャザン	平地		シャーシ	石炭
リペツク	平地		シャーシ	
ボロネジ	荒地		航空	鉄鉱
パブロフスク	荒地			セメント
ロストフ	平地		陸戦	石炭
クラスノダール	荒地		シャーシ	ボーキサイト
アルハンゲリスク	平地	有	造船	
コノシャ	森林			
チェレポベツ	森林		製鉄	
ボログダ	森林		陸戦	
ヤロスラウリ	平地		陸戦	ボーキサイト
ゴーリキー	平地		製鉄	セメント
ウラジミール	平地		陸戦	
キーロフ	平地		精錬	セメント
スベルドロフ	平地		航空	鉄鉱
カザン	湿地		製鉄	セメント
チェリャビンスク	平地		シャーシ	ボーキサイト
クイビシェフ	平地		陸戦	石油
スイズラニ	山地		製油	セメント
サラトフ	平地		航空	セメント
スターリングラード	平地		シャーシ	セメント
エリトン	平地		陸戦	
アストラハン	平地		航空	ボーキサイト
グロズヌイ	荒地		精錬	石油
マイコプ	山地		製油	石油
トビリシ	山地		シャーシ	鉄鉱
バクー	荒地		製油	石油

南部戦線マップ・根拠地一覧

《ドイツ》	地形	軍港	工場	資源
Sミュンヘン	平地		陸戦	セメント
グラーツ	山地		製鉄	鉄鉱
リンツ	森林		シャーシ	
ザルツブルグ	森林		航空	
クラーゲンフルト	山地		精錬	鉄鉱
インスブルック	山地		航空	セメント

《イギリス》	地形	軍港	工場	資源
マルタ	平地	有	造船	
クレタ	荒地	有	造船	セメント
メキリ	砂漠			
トブルク	砂漠			
バルディア	砂漠			
ハルファヤ	山地			
シジバラニ	砂漠			
マルサマトルー	砂漠			
エルアラメイン	砂漠			
アレクサンドリア	平地	有	製鉄	
カイロ	平地		製油	石油
イズマイル	平地		製鉄	石油
エルサレム	荒地		精錬	
ベイルート	荒地		精錬	

《イタリア》	地形	軍港	工場	資源
ミラノ	平地		陸戦	セメント
ジェノバ	平地		製油	
ベニス	平地		製鉄	
トリエステ	平地		精錬	ボーキサイト
フィレンツェ	山地		航空	セメント
ローマ	平地		シャーシ	セメント
モンテカシーノ	山地			セメント
ナポリ	平地	有	造船	ボーキサイト
サレルノ	平地		航空	
タラント	平地	有	造船	
メッシナ	荒地			石油
パレルモ	荒地			石油
チュニス	砂漠			
カセリーヌ	山地			
マレト	山地			

	地形	軍港	工場	資源
トリポリ	砂漠			
ミスラタ	砂漠			
ブエラト	砂漠			
エルアゲーラ	砂漠			
アゲダビア	砂漠			
ベンガジ	砂漠			
ムスス	砂漠			
デルナ	砂漠			
ガザラ	砂漠			
《ユーゴ》	地形	軍港	工場	資源
ザクレブ	山地			ボーキサイト
ベオグラード	平地			石油
サラエボ	山地			鉄鉱
スコピエ	山地			鉄鉱
《ルーマニア》	地形	軍港	工場	資源
チミショアラ	平地			鉄鉱
ブラソフ	山地			ボーキサイト
ブカレスト	平地			石油
クライオバ	荒地			石油
《ギリシャ》	地形	軍港	工場	資源
コザニ	山地			セメント
テサロニケ	平地			
エフィノス	山地			ボーキサイト
アテネ	平地			ボーキサイト

『グロス・ドイッチュラント』
ワンポイントアドバイス

Q：前線の軍の補給レベルがすぐに足りなくなってしまいます。なぜでしょう?
A：陸戦時には、防御側軍は総ユニット数と同数の燃料を、攻撃側はユニット数の３倍の燃料を消費します。従って、１個軍だけで占領できるような根拠地を攻撃するのに、３個軍全てを使うのは燃料のムダになります。
１ターンに補給できる燃料は最大３０００なので、常に全力で攻撃しているとすぐに全軍が燃料切れになってしまいます。注意して下さい。

Q：軍を新設する時には、どの位のユニット数が適当なのでしょうか?
A：軍のユニット数は最低１００、最大３９９６（９９９×４）です。
軍といっても、根拠地の防空を行うために高射砲だけで編成される軍から、敵軍と交戦するための軍、装甲軍まで様々です。
但し、ユニット数が６００の軍は１回の燃料補給で補給レベルが５段階（３０００÷６００）アップしますが、ユニット数が３０００の軍は１段階しかアップしません。
大きな軍は陸戦時には威力を発揮しますが、一度攻撃を行うと燃料補給だけで何ターンもかかってしまうので注意して下さい。

Q：敵根拠地に対して爆撃を行いたいのですが、航続半径が足りなくて爆撃できません。どうしたら良いでしょう?
A：爆撃部隊の航続半径は、爆撃部隊を構成する航空機の中で最も航続の短いものと同じになります。遠くの敵根拠地を爆撃する時は、軽戦闘機や軽爆撃機の航続力では届かない場合があります。
軽戦闘機の護衛がつけられない時は、あらかじめ敵が迎撃できないよう飛行場を叩いておくか、航続の長い重戦闘機を護衛につけるのが良いでしょう。
航空機の特性をよく考えて、近距離攻撃用の航空団、遠距離攻撃用の航空団、迎撃専門の航空団などを状況に応じて効率よく編成するのが重要です。

Q：敵根拠地を占領しても、生産フェイズに生産力が上がりません。
A：占領したばかりの根拠地は国民士気度が０なので、工場はあっても生産はできません。「宣伝」コマンドで国民指士気度をアップすることが必要です。
また、人口が１００以上の根拠地ではパルチザンが発生することがあるので、「治安」コマンドで治安度をアップすることが必要です。治安度がアップするまでパルチザンの発生を抑えるために、部隊を駐留させることも重要です。

『グロス・ドイッチュラント』には、初級から特級まで4本のシナリオを収録しています。初めてゲームをされる方は、「電撃戦」始めるのが良いでしょう。
ここでは初心者の方のために、各シナリオで注意すべき事項を簡単に述べます。

「電撃戦」

○敵の爆撃は1ターンに1回だけとは限りません。1回の爆撃で戦闘機を全て迎撃に使ってしまうと、第2波、第3波の爆撃が来た時に迎撃ができません。

○敵の航空団がどれほど強力でも、飛行場を叩いてしまえば無力です。

○補給フェイズに後方の軍から抽出した兵器を使って、前線の軍の戦力を補充しましょう。

○野砲や重砲を持つ軍は、陸戦時に敵に隣接せずに攻撃ができます。攻撃力は強力ですが敵軍に隣接されると大損害を受けてしまいます。注意しましょう。

「バルバロッサ作戦」

○装甲軍に装甲指揮能力の高い将軍を配備すれば、第2次移動を使って電撃的に進撃することができます。

○陣地能力の高い根拠地にいる敵軍は、おびき出してから叩くのが有効です。

○東部マップでは根拠地の間隔が広いので、航続の短い航空団はなるべく最前線の部隊とともに行動するのが望ましいでしょう。

「ヨーロッパキャンペーン」「総力戦」

○敵の爆撃の目標となるような根拠地には、迎撃専門の航空団と防空専門の軍を置きましょう。
夜間爆撃に対して迎撃できるのは夜間戦闘機だけなので、開発する航空機にも注意しましょう。

○一度パルチザンが発生すると、その根拠地を奪回しても治安度と国民士気は0になってしまいます。重要な工場などのある根拠地を占領したら、治安度と国民士気がアップするまで部隊を駐留させるのが良いでしょう。

○使わない艦船や旧式の兵器は、解体すれば鉄やアルミに戻すことができます。

○嵐や雨の発生しやすい季節には、航空機も飛べず陸戦兵器の落伍も多くなります。また、海路を使った補給路も天候にのせいで簡単に途切れてしまいます。作戦を立てる時は戦力だけでなく季節にも注意しましょう。

参考文献一覧

砂漠のキツネ	パウル・カレル著（フジ出版社）
彼らは来た	パウル・カレル著（フジ出版社）
焦土戦術	パウル・カレル著（フジ出版社）
バルバロッサ作戦	パウル・カレル著（フジ出版社）
戦略論　上／下	リデル・ハート著（原書房）
ヒットラーと国防軍	リデル・ハート著（原書房）
第二次世界大戦	リデル・ハート著（フジ出版社）
ロンメル戦記	リデル・ハート著（読売新聞社）
非情の海	N・モンサラット著（フジ出版社）
ダンケルクの海	N・モンサラット著（フジ出版社）
三隻の護送艦	N・モンサラット著（フジ出版社）
てき弾兵	クルト・マイヤー著（フジ出版社）
始まりと終り	アドルフ・ガーランド著（フジ出版社）
攻撃高度4000	カーユス・ベッカー著（フジ出版社）
呪われた海	カーユス・ベッカー著（フジ出版社）
勝利と敗北	H・W・ボールドウィン著（朝日新聞社）
海戦／海難	H・W・ボールドウィン著（フジ出版社）
戦艦ティルピッツを撃沈せよ！	レオンス・ペイヤール著（早川書房）
大西洋戦争　上／下	レオンス・ペイヤール著（早川書房）
遙かなる橋　上／下	コーネリアス・ライアン著（早川書房）
史上最大の作戦	コーネリアス・ライアン著（筑摩書房）
ドイツ戦車軍団全史	フォン・メレンティン著　朝日ソノラマ
戦闘	ケネス・マクセイ著（白金書房）
ヒンデンブルグからヒトラーへ	ウィーラー・ベネット著（東邦出版社）
対戦車戦	ジョン・ウィークス著（原書房）
ドイツ参謀本部	バリー・リーチ著（原書房）
砂漠の戦争	アラン・ムーアヘッド著（早川書房）
ロンメル将軍	デズモンド・ヤング著（月刊ペン社）
第二次世界大戦1～4	ウィンストン・チャーチル著（河出文庫）
ロンメル将軍	ルードヴィック・ケネディ著（早川書房）
決断	C・フォリスター著（フジ出版社）
鉄の棺	ヘルベルト・ヴェルナー著（フジ出版社）
デーニッツと灰色狼	W・フランク著（フジ出版社）
ドイツ海軍魂	カール・デーニッツ著（原書房）
空軍大戦略	リチャード・コリヤー著（早川書房）
高速戦艦脱出せよ！	ジョン・D・ポター著（早川書房）
パンツァー・フォー	カール・アルマン著（大日本絵画）
図説世界大戦	J・F・ハラビン著（慶應書房）

世界の軍用名機100　ファブリ著（朝日新聞社）
グリーン・ビーチ　ジェイムス・リーソー著（早川書房）
戦車　理論と兵器　加登川幸太郎著（圭文社）
ドイツ参謀本部　渡辺昇一著（中央公論社）
航空戦力　郷田充著（原書房）
兵器図鑑　小林良夫著（池田書店）
カラー世界史百科　（平凡社）
D－DAY　TANK　BATTLES（大日本絵画）
航空機　第二次世界対戦Ⅰ　（小学館）
航空機　第二次世界大戦Ⅱ　（小学館）
第二次大戦　ドイツ軍用機　（文林堂）
第二次大戦　ドイツジェット機　（モデルアート社）
ドイツ軍用機写真集　（エアワールド）
第二次大戦　ドイツ戦闘機　（航空ジャーナル）
「航空戦史シリーズ」各刊　（朝日ソノラマ）
「新戦史シリーズ」各刊　（朝日ソノラマ）
「第二次大戦最大の激戦」各刊　（戦車マガジン）
「世界の精鋭兵器」各刊　（戦車マガジン）
「戦車マガジン」各刊　（戦車マガジン）
「PANZER」各刊　（サンデーアート社）
「モデルアート増刊」各刊　（モデルアート社）
「丸エキストラ版」各刊　（潮書房）
「丸グラフィッククォータリー」各刊　（潮書房）
「丸スペシャル」各刊　（潮書房）
「グラフィックアクション」各刊　（文林堂）
「ｸﾞﾗﾌｨｯｸ第二次大戦ｱｸｼｮﾝ」各刊　（文林堂）
「世界の艦船」各刊　（海人社）
「世界の傑作機」各刊　（海人社）
「第二次世界大戦ブックス」各刊　（サンケイ新聞社）
「歴史読本ワールド」各刊　（新人物往来社）
「世界の船」各刊　（朝日新聞社）
「ライフ　第二次世界大戦史」各刊　（タイム　ライフ　ブックス）
THE RAND McNALLY ENCYCLOPEDIA OF MILITARY AIRCRAFT
UNITED STATES TANKS OF WORLD WAR Ⅱ
THE GERMAN REPLACEMENT ARMY, 1939-45
U.S.ARMY:MEDITERRANEAN AND EUROPE 1943-45
IN ATTION 各刊
SOVIET MECHANIZED FIREPOWER 1941-1945
ИСТОРИЯ　СССР

索引

【あ行】

【か行】

【さ行】

【た行】

【な行】

【は行】

【ま行】

【や行】

【ら行】

ユーザーサポートについて

○本プログラムおよびマニュアルの内容の一部または全部を、著作者の許可なく複写、複製、転載およびレンタル業に仕様することを禁じます。
○本製品の仕様は将来予告なしに変更することがあります。
○本製品の内容には万全を期しておりますが、万一、ご不審な点、誤り、記載もれなどお気づきの点がありましたら、当社あてにご連絡下さい。
○ご使用中の破損、その他につきましては前項に関わらず責任を負いかねますのでご了承下さい。
○ご使用中に誤ってディスクを破損した場合、ジェネラル・サポートではディスクの有償交換を行っております。破損に限らずコンピュータを買い換えた際のメディア交換も行っております。

［申し込み方法］
下記の料金を現金書留または郵便為替で、下記の住所までお送り下さい。その際、交換したいディスクを同封し、住所、氏名、交換内容、交換したいメデイアを明記して下さい。
交換内容（破損による交換またはメデイア交換）などが明記していない場合、確認のためディスクの発送が遅れることがありますのでご注意下さい。

※動作不良などが起きた場合、ディスク破損以外にもメモリ不足や取扱い上のミス、コンピュータの設定などの原因が考えられます。ディスクをお送りいただく前に、当社まで一度お電話にてお問い合わせ下さい。

［料金］（税、送料込み）
ディスク１枚の交換………１，０００円
ディスク２枚の交換………１，５００円
ディスク３枚以上の交換……２，０００円

［申し込み先］


㈱ジェネラル・サポート

〒１４４　東京都大田区北糀谷２－１５－２５
東栄ビル２０２

［お問い合わせ電話番号］
０３（５７０５）８９３２
（土、日、祝日を除くＡＭ９：００～ＰＭ６：００）

『グロス・ドイッチュラント』スタッフ

○ゲームデザイン
　　阿部　隆史

○システムデザイン
　　阿部　隆史

○グラフィックデザイン
　　藤岡　伸一

○マニュアルエディター
　　藤岡　伸一
　　中久保　浩司

○プログラマー
　　芝崎　和也

○音楽
　　石井　範明

○テストプレイ
　　中久保　浩司
　　青木　弘志
　　後藤　一信
　　山岸　孝之

○パッケージイラスト
　　小林　源文

○チームメイト
　　江川　広一

グロス・ドイッチュラント説明書

1992年5月22日　初版発行

著作　阿部　隆史
発行　㈱ジェネラル・サポート
〒144　東京都大田区北糀谷2－15－25
東栄ビル202
電話　03-5705-8932

印刷　㈱池田印刷



GENERAL
SUPPORT